1999/04 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'99 4

PC ZED

CD melléklet

Fighter Squadron

Heroes of Might and Magic 3

Unreal Tournament

Elder Scrolls: Redguard

ELŐZETES Daikatana & Battlezone 2

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ '99

MÁR CSAK ÁPRILIS VÉGÉIG TART

AKCIÓNK, AMELY KERETÉBEN EGY TELJES JÁTÉK CD-T
ÉS PC ZED 1999/2000 ÉVKÖNYVET KAPSZ
AJÁNDÉKBA ELŐFIZETÉSED MELLÉ!

NÁLUNK NEM PROBLÉMA A KÉTEZREDIK...

UGYANIS KÉTEZREDIK ELŐFIZETŐNK
KÜLÖNLEGES AJÁNDÉKOT KAP:

HÁROMNAPOS LONDONI UTAT AZ ECTS '99-RE!

VIGASZDÍJ AZ 1999. ÉS 2001. ELŐFIZETŐNKNEK:
TOVÁBBI HÁROMÉVES AJÁNDÉK
PC ZED ELŐFIZETÉS.

AZ EGY ÉVRE ELŐFIZETŐK A KÖVETKEZŐ AJÁNDÉKOK KÖZÜL VÁLASZTHATNAK:

TELJES JÁTÉK CD-K

1 **SIM ISLE** A Sim-sorozat egyik legnagyobb sikerű tagja, amelyben egy sziget fejlődését irányíthatjuk...

2 **MYSTIC TOWERS** Egy igazi ügyességi játék, amely nemcsak a fiatalabb korosztálynak szól...

3 **FLASHBACK** Az akció- és kalandjátékok e keverékében a játékos előtt izgalmak hosszú sora áll...

4 **CHAMPIONSHIP MANAGER** A focimanager programok „nagy öregje", amely még ma is példát mutat...

5 **FLIGHT UNLIMITED** Repülés lövöldözés nélkül. Élményszámba menő műrepülő-szimuláció...

...és játék helyett választhatod akár a **PC ZED 1998 Évkönyv**-et is!

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA:
EGY ÉVRE 8990 FT
FÉL ÉVRE 4990 FT
NEGYED ÉVRE 2790 FT

ELŐFIZETHETŐ CSEKKEN, POSTAI UTALVÁNYON A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉN (CD PEGASUS KFT. 1518 BUDAPEST, PF.: 27.), BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 BANKSZÁMLASZÁMON VAGY SZEMÉLYESEN A SZERKESZTŐSÉGBEN (1113 BUDAPEST, BARTÓK BÉLA ÚT 152/C I. EMELET 103.).

MINDEN HÓNAPBAN,
A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN.

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP

II. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
1999. ÁPRILIS

MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint a számítás-
technikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

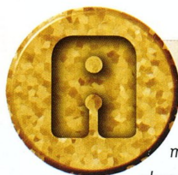
TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ
POSTAUTALVÁNYON,
A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A
10200940-20116217-00000000
SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A
HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
LEVILÁGÍTÁS
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Uborkaszezon?



ki egy kicsit belemélyed a számítógépes játékok történelmébe, a játékipar fejlődését és jelenlegi helyzetét vizsgálja, akarva-akaratlanul is a filmekkel, a mozi világával való párhuzamokat fedez fel. Akárcsak Hollywoodban, a játékok világában is megvannak a szuperhősök, a legendák, a nagy sorozatok. Ami a filmeknek Spielberg, Tarantino vagy James Cameron, az a játékoknak John Romero, Sid Meier és Peter Molyneux. Ami a filmeknek a Universal, az MGM vagy a 20th Century Fox, az a játékoknak az Electronic Arts, az Eidos Interactive vagy az Activision. Ami a filmekben James Bond vagy Indiana Jones, az a játékokban Lara Croft vagy Larry Laffer. A százéves mozi és az alig két évtizedes játékszoftver szinte tökéletesen párhuzamos úton halad, fejlődik.

A mozihoz képest elterjedtségben, kultúrában és társadalmi elfogadottságban kb. húszéves hátrányban van a játékipar – és ez hatalmas szó, hiszen a nem csigalassú fejlődéséről híres Hollywoodon hozott be húsz év alatt hatvanat a szórakoztató számítástechnika. A gondolatmenet logikus folytatása, hogy a játékok jövője is a filmekéhez lesz hasonló. A hetvenes évek végén pedig mi történt a mozi világában…? Alien, Star Wars, Apokalipszis most… Ez az időszak mind a kommersz, mind a művészfilmek népszerűségében egy hatalmas, robbanásszerű fejlődést hozott, és valójában a Star Wars nyitotta meg a napjainkig is tartó több százmillió dolláros szuperprodukciók korát. Ezen a ponton döbben rá az ember, hogy ez a trend már PC-inken is elkezdődött, és a Tomb Raider, a Final Fantasy vagy a Diablo már valójában ennek a folyamatnak az előfutárai voltak.

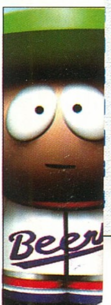
A sokmillió dolláros kérdés tehát a következő: vajon melyik program lesz a Csillagok háborújának játékvilágbeli alteregója, melyik lesz az a szerencsés kiadó, akinél beüt a telitalálat, amikor nagyságrendeket ugrik a játékok ismertsége és népszerűsége. Ha pedig távolabbra nézünk, a filmvilág „jóslata" szintén elég derűlátó: meredek emelkedés mind az előállítási költségek, mind a bevétel, a nézettség és népszerűség terén. A filmek most a Titanic másfél milliárd dolláros bevétele és az új Csillagok háborúja-epizód kiváltotta mindent elsöprő lelkesedésnél tartanak. A játékok pedig tovább faragják le a lemaradást, hiszen jön a Quake 3, a Tiberian Sun, a Diablo 2…

Hanula Zsolt
főszerkesztő









tartalom

FÓKUSZBAN



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

BLACK & WHITE NAPLÓ

ELŐZETES

A HÓNAP DEMÓJA

BEMUTATÓK

30 HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

A New World Computing játékának előző két része elnyerte a maga idejében az Év stratégiai játékának címét. A harmadik epizód megerősíti a Heroes-sorozat helyét a korokra osztott fantasy stratégiai játékok trónján.

ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

ONI



Sajnos kevés eredeti ötlet van a manapság megjelenő játékokban. Úgy tűnik, a fejlesztők és a kiadók nem nagyon szeretnek letérni a már kitaposott ösvényről. Szerencsére vannak olyanok, akik mindig valami újjal szeretnének kirukkolni, ilyen a chicagoi székhelyű Bungie is, akik már a Myth-szel is bizonyították, hogy képesek teljesen egyedi és emellett sikeres játékkal előállni.

Legújabb alkotásuk, az Oni nem más, mint egy third person akciójáték, melyben keveredik a fegyveres és a puszta kezes küzdelem. Ha kifogyott a lőszer, akkor sem vagyunk bajban, egy-két jól irányzott ütéssel és rúgással is elintézhetjük a rosszfiúkat. A játék főszereplője egy hölgy, Konoko, aki a TCTF (Techology Crimes Task Force) nevű bűnüldöző szervezetnél dolgozik.



A játék legnagyobb újítása az interpolációs animációs rendszer. A „hagyományos" külső nézeti 3D játékokban a főszereplőnek előbb be kell fejeznie egy bizonyos mozdulatot, és csak utána kezdheti a következőt (ezt mindenki tapasztalhatta, amikor Lara Crofttal át akart ugrani egy szakadékot, de hiába nyomta meg az ugrás gombot időben, kedvenc hősnője futott még egy kicsit előre...). Az Oniban ez nem így lesz, Konoko azonnal reagál a számára kiadott parancsokra, egy külön erre a célra kifejlesztett engine számolja azt, hogy milyen átvezető mozdulatsorra van szükség, hogy hősnőnk rögtön végrehajtsa azt, amire utasítottuk. Ez különösen akkor fontos, ha nem a fegyveres, hanem a puszta kezes harcot részesítjük előnyben. A fizikai engine mellett természetesen a grafikait sem hanyagolják el a készítők – valós idejű árnyékolás, dinamikus fénykezelés és minden olyan effekt bekerül a játékba, amely manapság már alapkövetelménynek számít.



ONI
BUNGIE
3RD PERSON AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Mivel az Oni is manga stílusú alkotás, nem maradhatnak ki belőle azok az elemek, amelyek az ilyen típusú játékokat jellemzik. A sztori itt is szerves része a programnak, minden küldetés előtt és után, az engine-nel készített animációkban értesülhetünk a történet további alakulásáról. A szereplők mesterséges intelligenciájával is szeretnének a készítők kitűnni a tömegből. Az ellenségek kommunikálnak egymással, összedolgoznak, különböző tárgyakkal torlaszolják el a tovább vezető utat, elrejtőznek előlünk, akár mozgó tereptárgyak mögé is! Ha úgy érzik, hogy túlerőben vagyunk, erősítést hívnak, ha visszavonulnánk, tovább üldöznek minket. Nemcsak az ellenségek, hanem a környezet is intelligensen reagál cselekedeteinkre. A ránk támadóhoz hozzávághatjuk a széket, hogy megzavarjuk, vagy felboríthatjuk a könyvespolcot, annak érdekében, hogy eltorlaszoljuk az üldözők útját.



A PC-n és Macintoshon egyszerre megjelenő – csak 3D gyorsítóval működő – játék első bemutatójára az E3-n kerül sor.

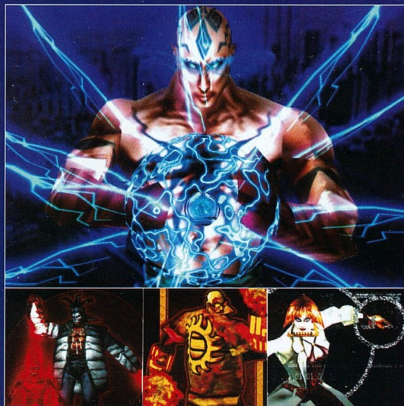




Sanity

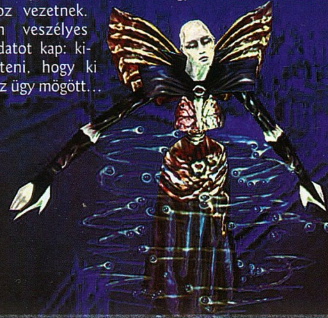
SANITY
MONOLITH
3RD PERSON AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

Végre fény derült arra, hogy mi lesz a Monolith következő LithTech engine-t használó játéka! A Sanity szakít a hagyományokkal és a Shogóval, illetve a Blood 2-vel ellentétben külső nézeti, third person megjelenítést használ. A harminc év múlva játszódó program sztorijának központjában az áll, hogy az emberiség az evolúciónak egy újabb lépcsőfokára jutott el: képes saját akaratával különféle mágikus dolgokat végrehajtani, a tűzlabdák lövöldözésétől kezdve egészen a különféle lények megidézéséig. Új képességekhez a játékosok vagy az egyjátékos üzemmód teljesítése közben, vagy pedig az interneten keresztül egymással cserebérélve juthatnak. Ha leegyszerűsítve



nézzük, akkor a játék célja az, hogy ezen képességek használatával legyőzzük a többieket.

A program története szerint a pszionkus képességgel megáldott egyének nagy többsége nem képes tökéletesen kontrollálni újonnan szerzett tudását, ezáltal a társadalomra veszélyes elemmé válik. A játékos Nathaniel Caint, a pirokinetikus képességekkel megáldott ügynököt alakítja, akinek az a feladata, hogy a megőrült, illetve az emberiségre veszélyes pszionikus egyéneket elfogja. A játék úgy kezdődik, hogy egy, még kísérleti stádiumban levő tudatbefolyásoló készüléknek nyoma vész. A szálak egy különös, sötét alvilági figurához vezetnek. Cain veszélyes feladatot kap: kideríteni, hogy ki áll az ügy mögött...



Midtown Madness

Az előző számunkban bemutatott Drivernek valószínűleg komoly konkurenciát jelent az Angel Studios által fejlesztett autós játék, amelyben sokunk titkos álmát valósíthatjuk meg: az autós üldözést városi forgalomban. A készítők elmondása szerint a Midtown Madness először egy képzeletbeli városban játszódott volna, később mégis inkább egy valóságos metropolisz mellett döntöttek, amely nem más, mint Chicago. Több mint 100 kilométernyi út kerül be a végleges programba, teljes egészében az eredeti város térképe alapján. A programban többfajta játékmód is lesz, de a legnépszerűbb és leglátványosabb minden bizonnyal az üldözősdi, ami a Drivernek is az egyik fő vonzereje. A legtöbb játékmódban a cél lényegében az, hogy gyorsabban eljussunk a város egyik pontjáról a másikra, mint a többi (akár a gép, akár másik ember által irányított) jármű. Ehhez persze rendesen ismerni kell az útvonalat és a körülményeket. A játék engine-je intelligensen modellezi le a nagyvárosi közlekedésének mindennapjait. A reggeli órákban a buszok és a munkába igyekvők kocsijai töltik meg a főbb közlekedési útvonalakat, délben viszonylagos nyugalom uralkodik a városban, míg délután ismét megkezdődik az őrület. Az az útvonal, amelyen éjjel remekül lehet haladni, lehet, hogy délután teljesen használhatatlan és tömöttebb, mint a Nagykörút egy esős napon. Egy ilyen programnak természetesen az a legnagyobb előnye, hogy szabadon megszeghetjük a közlekedési szokásokat, átvághatunk a parkon keresztül, behajthatunk szemből az egyirányú utcába, átmehetünk a piroson, csak a rendőrségi kocsikat is le tudjuk rázni utána!

A programban tízféle jármű közül választhatunk. A kínálat igen széles, a menő sportkocsitól egészen a kisteherautóig terjed. Minden gépnek saját fizikai engine-je van, amely a jármű viselkedését modellezi le tökéletesen az őt ért hatások függvényében. Az egyjátékos üzemmód mellett maximum nyolc fős multiplayer versenyekben vehetünk részt helyi hálózaton vagy az interneten keresztül.

MIDTOWN MADNESS
MICROSOFT / ANGEL STUDIOS
AUTÓSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. MÁJUS



Evolva



A Computer Artworks cég eddigi egyetlen munkájával valószínűleg sokan találkoztak már, de nem tudják, hogy mi volt az. A cég készítette el az eddigi leglátványosabb és legsikeresebb Windowsos képernyővédő programot, az Organic Artot. A sikerről annyit, hogy – állítólag – egy sarkkutató is ezt a screensavert használja a Déli Sarkon, sőt, egy amerikai vallási csoport tagjai ezt a képernyővédőt figyelve meditálnak...

Az Evolva című játékot nehéz bármilyen stílus keretei közé beleerőltetni. Vince Farquharson, a játék producere szerint 70 százalék akció, 30 százalék stratégia, de vannak benne RPG- és kalandelemek is. A játék lényege, hogy génmanipulációval előállított katonáinkat győzelemre vezessük a harcmezőn.

Az Evolva 3D engine-je különleges darab. Kizárólag 3D gyorsítóval működik, és akár 1600x1200-as felbontásban is képes működni. Mivel ilyen felbontásokban a játék nagyon lelassulna, a készítők egy különleges rutint írtak, amelynek célja az, hogy optimalizálja a grafikai megjelentést azzal, hogy „összevonja" a poligonokat. Persze nemcsak ettől különleges az Evolva, más speciális effekteket is tartalmaz, ilyen a vertex fénykezelés, amely jóval élethűbb megjelenítésre képes, mint pl. a Quake II motorja. A játék támogatja az EAX szabványt is a hang három dimenziós megjelenítésére, így fontos információkat kaphatunk az ellenséges egységek hollétéről.



Az egyszemélyes játék küldetésalapú, minden szinten előre meghatározott a feladat, amit teljesítenünk kell. Ez nem jelenti azt, hogy a készítők túlságosan megkötnék a játékos kezét, hiszen a legtöbb feladat többféle módon is megoldható. Az ellenséges egységek mesterséges intelligenciájának megvalósítása is növeli a változatosságot, hiszen a gép katonáinak viselkedése nagyban függ a játékos tevékenységétől. A készítők a játék kiadójának először a Psygnosist szerették volna megnyerni, de később a Virgin mellett döntöttek, ez azért érdekes, hiszen köztudomású, hogy az egykori szoftverkiadó-óriás sincs éppen a helyzet magaslatán mostanában.

EVOLVA
VIRGIN INTERACTIVE / COMPUTER ARTWORKS
AKCIÓ / STRATÉGIA / KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

TAVASZI–NYÁRI MEGJELENÉSEK



MÁJUS	REVENANT	EIDOS
MÁJUS	DESCENT 3	INTERPLAY
MÁJUS	ACTUA POOL	GREMLIN
MÁJUS	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	MICROPROSE
MÁJUS	COMMANOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	EIDOS
MÁJUS	SHADOW COMPANY	INTERACTIVE MAGIC
JÚNIUS	QUAKE 3: ARENA	ACTIVISION
JÚNIUS	MESSIAH	INTERPLAY
JÚNIUS	DRAKAN	PSYGNOSIS
JÚNIUS	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	GT
JÚNIUS	DAIKATANA	EIDOS
JÚNIUS	UNREAL TOURNAMENT	GT
JÚNIUS	TONIC TROUBLE	UBI SOFT
JÚNIUS	INTERSTATE '82	ACTIVISION
JÚLIUS	C&C: TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS
JÚLIUS	DIABLO 2	BLIZZARD
JÚLIUS	ULTIMA ASCENSION	ELECTRONIC ARTS
JÚLIUS	BRAVEHEART	EIDOS
JÚLIUS	DUNGEON KEEPER 2	ELECTRONIC ARTS
JÚLIUS	SYSTEM SHOCK 2	LOOKING GLASS

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.



Clans

Mióta a Diablo megjelent, mindenki próbálkozik valami hasonlóan egyszerű, de nagyszerű játékot alkotni. A következő trónkövetelő a Clans névre hallgat, és leginkább fent nevezett elődjére emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy nem scrollozódó, hanem fix háttereket használ. A program egy fantasy világban játszódik, ahol nem is olyan régen még démonok uralkodtak. A démonok befolyása miatt a klánok egymás ellen fordultak, a különböző fajok pedig egymás kiirtására kezdtek terveket szövögetni. Szerencsére amikor a helyzet már-már visszafordíthatatlanná vált, a klánok vezetői megalkották a Béke Koronáját, amellyel sikeresen elűzték a démonokat a birodalomból. Ezután béke költözött a vidékre, s az emberek szép lassan el is feledték, hogy milyen megpróbáltatásokon is mentek keresztül korábban. Ezt használta ki egy démon, aki visszaszivárgott az emberek közé, és ismét elkezdte összeugrasztani őket. A klánok vezetői ezúttal négy bajnokot állítottak ki, hogy ők küzdjenek meg a gonosszal.

A játékosnak a négy hős közül (elf, harcos, barbár vagy törpe) kell kiválasztania a legszimpatikusabbat, hogy azzal vágjon neki a nagy kalandnak. A harcos, Alaric nemes családból származik, képességei pedig átlagosak mind a harc, mind a mágia terén. Az elf, aki Leyandor névre hallgat, kitűnő varázsló. Csakúgy, mint a hasonló programokban szereplő mágusok, ő is inkább a játék vége felé lesz igazán erős karakter. A törpe, Thirfinn éppen ellentéte az elfnek – tűzlabdák lövöldözésében nem igazán járatos, annál inkább otthonosan mozog a csatában, amikor kedvenc baltájával hadakozhat. Végül Gard Stoneskin, a barbár, a kard és a szekerce, valamint az összes gyilkoló szerszám szakavatott kezelője, aki igen magas életerővel, de jóval kevesebb intelligenciával rendelkezik.



CLANS
STRATEGY FIRST
RPG/AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

A programban egy- és többjátékos üzemmód is választható. Az elsőben az általunk választott karakterrel kell végigmennünk a játék történetén, amelynek végén megküzdhetünk (és remélhetőleg le is győzzük) a fő démonnal, aki világunkat terrorizálja. A multiplayer részben egyszerre maximum négy játékos vehet részt, a három rendelkezésre álló játékmód valamelyikében. Van kooperatív, deatchmatch és Gold Rush mód is, amelyben az nyer, aki a legtöbb aranyat tudja összegyűjteni az adott szinten.

A játék varázslatrendszere viszonylag egyszerű. Huszonöt féle mágia áll rendelkezésünkre, amelyeket pergamentekercsek felolvasásával aktivizálhatunk. Bizonyos varázslatokat összekombinálhatunk, ezáltal nem várt eredményeket érhetünk el. Hatféle varázsital is helyet kapott a játékban, amelyek gyógyítják karakterünket, vagy valamelyik tulajdonságát növelik meg rövid időre. Multiplayer játékokban különösen jó móka mérget vásárolni és azzal „kezelni" a pályán elhelyezett gyógyító italokat, amelyeket a többi mit sem sejtő játékos boldogan próbál meg elfogyasztani egy-egy hevesebb csata után...

A játék grafikája 16 bites színpalettát használ a 3D izometrikus grafikához. A vizuális megjelenítés a készítők szerint is kissé elmarad napjaink elvárásától, de elmondták, hogy mindent az élvezetes játékmenetnek kívánnak alávetni.

Rune

A Human Head fejlesztőcsapat 1996-ban vált ki a Ravenből, így nem meglepő, hogy első játékuk leginkább a cég által készített korábbi játékok stílusát követi, akció-fantasy környezetben! A Rune több szempontból is különbözik a Heretic-től és a Hexentől, hiszen külső nézetes, azaz third person megjelenítést használ. Emellett a Raven játékaival ellentétben nem az id Software által kifejlesztett engine-t, hanem éppen a konkurencia, az Epic Megagames Unreal motorját használja. További különbség, hogy a Rune történetének van némi valóságalapja is, hiszen a játék a kilencedik századi Norvégiában játszódik. Itt történnek az események, természetesen a germán mitológia „bevonásával" – ez adja a játék fantasy hátterét. A főhős Ragnar, a fiatal harcos, akire különös feladatot bíznak: meg kell találnia, hogy mi, illetve ki okozza a népét sújtó átkot, amely miatt teljesen egészséges emberek halnak meg ismeretlen körülmények között. Habár Ragnar kemény harcos, a sztori szerint nem „izomagyú", hanem eszes és gondolkodó lény. A történet folyamán Ragnarnak meg kell küzdenie az északi legendák szörnyetegeivel, amelyek tanulmányozásával a fejlesztőcsapat tagjai hosszú hónapokat töltöttek el. Tengernyi irodalmat gyűjtöttek össze a kor építészetéről és művészetéről annak érdekében, hogy a játék minél valósághűbb legyen. A készítők nemcsak a grafikával és a hanggal szeretnék elérni, hogy a játékos úgy érezze, ő is ott van a kilencedik századi Norvégiában, hanem egyéb elemekkel is. Ilyen például az a deathmatch mód, amelyben egy kocsmai verekedésben vehetünk részt, olyan „hagyományos" eszközökkel, mint korsók és széklábak...

Szerencsére a készítők a történet is fontosnak tartják, nemcsak az engine-re és a grafikára fordítják minden idejüket. Olyan sztorit szeretnének létrehozni, amely végig feszültségben tartja a játékost, aki azért játszik, hogy megismerje, mi is a történet folytatása...

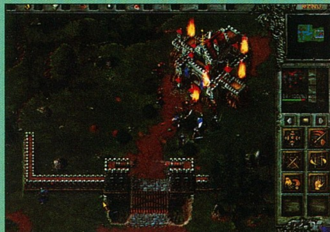




RUNE
GATHERING OF DEVELOPERS / HUMAN HEAD / EPIC MEGAGAMES
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 NYÁR

Tzar

Eddig nem sok bolgár fejlesztésű játékról hallhattunk, hamarosan azonban már ki is próbálhatjuk a Haemimont Software fejlesztését, a Tzar nevű real-time stratégiai programot. A játék története szerint valaha apánk uralkodott a világon, ötven hosszú esztendőn keresztül, amikor gonosz erők jelentek meg a vidéken, és lemészárolták a nép szeretett királyát. A valaha büszke királyság mára már csak árnyéka önmagának, a húsz év óta húzódó háború igencsak meg-



viselte a birodalmat. A játék hőse ekkor azonban felfedezi, hogy milyen módon lehetne elpusztítani a gonoszt, s meg is kezdi ez irányú cselekedeteit, amelyek során 25 küldetésen keresztül kell átverekednie magát, hogy újra béke és nyugalom köszöntsön a birodalomra.

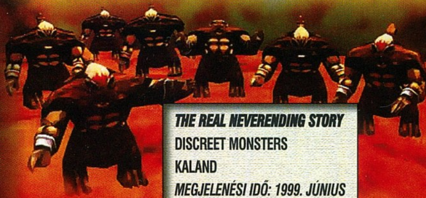
A játék leginkább a Knights & Merchants és a Age of Empires kereszteződésére hasonlít. Háromféle (európai, ázsiai és arab) civilizációval lesz dolgunk a játék folyamán, mindegyikük húsz különféle épülettel és egyedi egységekkel rendelkezik. A játékosnak a nyersanyagok kitermelésével kell biztosítania seregeinek fenntartását. A program érdekessége, hogy nemcsak egy kötött útvonalon érhetjük el a kitűzött célt, hanem négyféle utat választhatunk. A Tzarban szereplő egységek külön tárgylistával és tapasztalati ponttal rendelkeznek, ez némi RPG-s beütést kölcsönöz a programnak. A legjobb, legtapasztaltabb egységeket el is nevezhetjük, és hősökké formálhatjuk őket. A játék mind a képek, mind az előzetes hírek alapján rendkívül érdekesnek ígérkezik, a Warcraft rajongói minden bizonnyal a Tzart is kitüntetett figyelemmel kísérik, a Total Annihilation: Kingdoms és a Seven Kingdoms 2 mellett.

TZAR
HAEMIMONT SOFTWARE
STRATÉGIA / RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. JÚNIUS

The Real Neverending Story

Sokak kedvence Michael Ende 1979-ben megjelent műve, a Végtelen történet, amely rengeteg országban jutott el a könyv toplisták csúcsára. A regényből egy sikeres film is készült, annak ellenére, hogy nem volt sok köze a könyv valódi történetéhez. Ende tiltakozott a bemutatása ellen, de nem járt sikerrel. A könyv alapján készült már számítógépes (szöveges) kaland- és akciójáték, még a 8 bites gépek korában. A müncheni székhelyű Discreet Monsters cég most a történet egy másik stílusú feldolgozását készíti el. Az író nemrégen hunyt el, de családja minden támogatást megad a készítőknek, hogy a híres fantasy regény minél méltóbb formában jusson el számítógépünkre.

A játék célja Fantázia birodalmának megmentése a Semmitől. Ehhez, Atrejuynak, a könyv főszereplőjének bőrében kell felfedeznünk a világot, megküzdenünk a gonoszokkal és megoldanunk a rejtvényeket, amelyek a történet szerves részét képezik. A program a cég saját – három éven át fejlesztett – MonsterEngine-jét használja a grafika megjelenítésére. A játék különleges és egyedi, a készítők szerint leginkább a Half-Life és a Riven kereszteződésére emlékeztet.





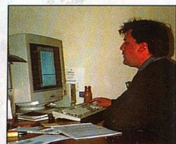
THE REAL NEVERENDING STORY
DISCREET MONSTERS
KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. JÚNIUS

Késik a Total Annaihilation: Kingdoms

A sokadszor elhalasztott megjelenésű Tiberian Sun után a Starcraft másik potenciális trónfosztójának is elhalasztották a megjelenését. A hír tényleg szomorú, a sokunk által várt fantasy real-time stratégiai játék megjelenésének új időpontja 1999. június. Habár Ron Gilbert és a Cavedog már készen van a teljes játékkal, az így nyert plusz időt teszteléssel, és az egymással szemben álló oldalak kiegyensúlyozásával szeretnék tölteni. Ezen kívül még sok olyan apró ötletet dolgoznak bele a programba, amit a rajongók ajánlottak nekik. Végre egy fejlesztőnek eszébe jutott, hogy inkább teszteli még egy kicsit a játékát, minthogy a megjelenés után csak a hibajavító patch-csek segítségével lehessen normálisan játszani...





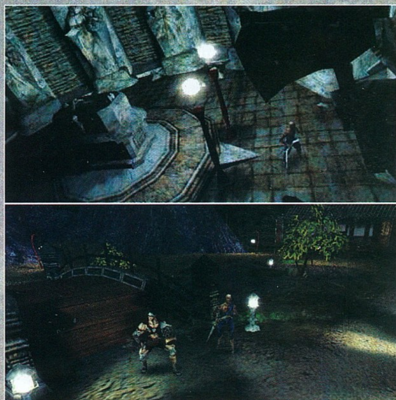


Summoner

SUMMONER
VOLITRON
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000

S Volitron a Conflict: Freespace-szel már bizonyította, hogy tehetséges csapat. A team egyik fele gőzerővel dolgozik a sikeres űr-lövöldözős játék folytatásán, míg a másik fél egy egészen más területre merészkedett: egy Summoner névre hallgató forradalmi újításokkal megtűzdelt szerepjátékot fejlesztenek. Mivel az új játék is 3D, a készítők felhasználják a Freespace engine-jének Glide és Direct3D részét.

A program Medeva titkokkal teli földjén játszódik. A világ központja az Iona nevű sziget, amelyet a Vízisten lányáról neveztek el. Ez a sziget valaha a víz alatt volt, de amikor a Föld- és a Halálisten szövetséget kötött, felemelkedett a felszínre. Ennek eredményeképpen a Vízisten lánya elpusztult, s ő haragjában megmérgezte a folyókat és a tavakat. Iona eddig az eseményig a kultúra központja volt, de ezután elszigetelődött a külvilágtól. A szigeten csak szerzetesek élnek, akik az itt található könyvtárból merítik tudásukat. Aki különösen tehetséges közülük, az Idézővé (Summoner) válhat, s különböző túlvilági lények, mint például a gólemek és a démonok megidézésére használhatja erejét. Azonban a szerzeteseknek nagyon kell vigyázniuk az ilyen emberekre, mert ha az Idéző nem fogadja el a szent törvényeket, hanem a sötét oldal felé orientálódik, akkor Pusztító lesz belőle.



A játék főszereplője Joseph, magában hordozza az idézés képességét, de nem képes rendesen kontrollálni azt. Amikor hősünk még gyermek, egy démont idéz meg, amikor megtámadják a falut, ahol lakik. A démon kiszabadul irányítása alól, és a támadókkal együtt a falu minden egyes lakosát is kivégzi. Büntetésképpen Josephet elüldözik a szülőföldjéről, és egy Yago nevű szerzetes gondjaira bízzák, hogy tanítsa meg a fiút a benne rejlő erő megfelelő felhasználására. A tanítás még nem ér véget, amikor különös túlvilági lények támadnak Medevára. Josephre hárul a feladat, hogy társaival együtt megkeresse a Idézés Gyűrűjét, amelynek segítségével megmentheti világát a pusztulástól.

A harc valós időben zajlik és központjában – mint a játék címéből is kiderül – a különféle lények megidézése áll. Az előzetes képek alapján a grafika semmi kívánni valót nem hagy maga után, az viszont kicsit visszarettentheti a vállalkozó kedvű kalandorokat, hogy a fejlesztők által megcélzott hardver a PII 400MHz...

Road Wars

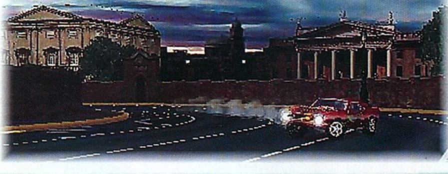
A Road Warsnak már a címe elárulja, hogy mire számíthatunk a játékban: autós harc az Interstate '76 és a Carmageddon stílusában. Vannak azonban különbségek a Road Wars és az említett sikerprogramok között. Ebben a játékban a verseny egy előre lefektetett pályán zajlik, a „hagyományos autós programoknak megfelelően az a győztes, aki elsőként halad át a célvonalon. Ehhez mindenféle piszkos trükk felhasználható, a rakétáktól kezdve a géppuskáig. Minden ellenségünk saját vezetési stílussal rendelkezik, ennek megfelelően viselkedik a pályán.

A programban tíz versenypálya és 12 különböző karakter szerepel. A szereplők és a pályák elnevezésénél is látszik, hogy a Road Wars nem vasárnapi autósoknak készült, hanem azoknak, akik az offenzív vezetést részesítik előnyben. Az olyan pályák, mint a Sidewinder vagy City Assault már nevükben hordozzák a játék hangulatát, de a szereplők, mint például Animal, Psycho vagy Nowhere Man sem éppen arról híresek, hogy békés, törvénytisztelő állampolgárok lennének...

A fentiekből kiderülhetett, hogy a Road Wars nem más, mint egy arcade autóverseny, de ne gondoljuk azt, hogy semmi stratégiázásra nem lesz szükségünk, ha sikerrel szeretnénk teljesíteni a programot. Minden megnyert verseny pénz hoz, amit azután a garázsban autónk fejlesztésére költhetünk el. Ha kedvünk úgy kívánja (és pénztárcánk is engedi), új gumikat, futóművet, fegyvereket vagy páncélzatot vásárolhatunk. Ha nem lenne pénzünk a javításokra, bizony a következő futamon sérült autóval kell kiállnunk.

A program a Direct3D-n keresztül támogatja gyorsítókártyánkat, de kihasználja az MMX és az AMD által kifejlesztett 3DNow! technológiát is. A hanghatások sem maradnak el a vizuális megjelenítés mögött, a Road Wars a Creative EAX rendszerét használja a három dimenziós hang megszólaltatására.

ROAD WARS
INTENSE ENTERTAINMENT / PHENOM PRODUCTION
AUTÓS AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR



Darkstone





Valószínűleg sokak kedvence a Delphine Software, akiknek olyan híres játékokat köszönhetünk, mint a Fade to Black vagy a Motoracer. A Darkstone az első próbálkozásuk egy számítógépes szerepjáték készítésére. A játék története szerint egy gonosz sárkány próbálja meg az egész világot az uralma alá hajtani. A kalandozók feladata, hogy megkeressék a hét mágikus kristályt, amelyek segítségével a sárkány legyőzhető.

Egyszerre két kalandozót irányíthatunk, amelyeket négy karakter-osztályból választhatunk ki. A varázsló, a pap, a harcos és a tolvaj karakterek mindegyikének van férfi és női variációja is, ebből az adatból a programban szereplő különféle hősök számát egyszerű kiszámolni. Egy játék folyamán a nyolc karaktert szabadon cserélgethetjük a csapatban, ha úgy gondoljuk, hogy a következő előttünk álló feladatot más emberekkel könnyebben tudnánk megoldani. Minden karakter hét fő tulajdonsággal rendelkezik, amelyek értéke egytől tízig terjedhet. Multiplayer módban egyszerre nyolc karakter indulhat el egy küldetést teljesíteni, amelyeket a program bizonyos paraméterek állítgatásával véletlenszerűen generál.

A Darkstone irányítása roppant egyszerű, a Diablóhoz hasonlóan teljes egészében az egérrel működik. A helyszínek megjelenítése a Direct3D segítségével történik, de ez nem is csoda, hiszen a program rengeteg speciális effektust használ: valós idejű fénykezelés, karakterenként több, mint száz animációs fázis... Aki szeretne jobban elmerülni a Darkstone világában, annak eláruljuk, hogy a programot az Intel Pentium III-as processzorára optimalizálták...

DARKSTONE
GATHERING OF DEVELOPERS / DELPHINE SOFTWARE
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ÁPRILIS

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjlenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.



Battlezone II

Az Activision végre részleteket közölt a tavalyi év egyik legjobb akció-stratégiai játékának folytatásáról. Annak ellenére, hogy az első rész eladásaiból nem érték el a tervezett bevételt, az Activision lát fantáziát a folytatás elkészítésében. A Battlezone II teljesen új felhasználói felületet és olyan új MI rutint kapott, amely tanul a hibáiból. A játékosok több, mint harminc különféle egységnek parancsolhatnak, beleértve a gyalogságot és a páncélozott harci járműveket is. Huszonöt különféle fegyver felhasználásával (pl. irányított rakéták és aknák) keseríthetjük meg az ellenség életét, miközben éjjel vagy nappal a hat meghódítandó világ valamelyikén harcolunk velük.

A program egyik nagy újdonsága az MI kivitelezése. Az egységek a harctéren szerzett tapasztalatok birtokában egyre jobb teljesítményre lesznek képesek. Egy megfelelően tapasztalt egység a megfelelő fegyvert választja ki ütközet előtt, felszedegeti az ellenség által elhagyott lőszer- és elsősegély-csomagokat, ha pedig túlerővel kerül szembe, visszavonul.

BATTLEZONE II
ACTIVISION / PANDEMIC STUDIOS
AKCIÓ / STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

ÜZLETI HÍREK

Az Activision 23 millió dollárért felvásárolta az Expert Software-t, az olcsó, budget kategóriás játékok piacvezető cégét.

Eladó a Rage Software, az Incoming által híressé vált angol fejlesztőcsapat. A potenciális vevők sorai között olyan neveket találhatunk, mint a Microsoft, az Infogrames és az Electronic Arts.

Egy újabb régi, patinás játékfejlesztő cég szállt ki a ringből az egyre élesebb konkurenciaharc hatására: a nyolcvanas években a Last Ninja-sorozattal legendává vált System 3. Mark Cale, a csapat vezetője Studio 3 néven alapított új céget...

A Microsoft elsöprő reklámkampányt tervez a húsvéti ünnepek idején: hatmillió darab bónt fognak szétosztogatni, amelyek tízdolláros kedvezményt biztosítanak Microsoft-termékek vásárlásakor.

Az elsősorban a Johnny Herbert Grand Prix-ről ismert MIDAS Interactive nagyot lépett előre az olcsó kategóriás játékok árversenyében: Pocket Price Games-sorozatuk három angol font alatti áron fog futni – ez ezer forint körüli nagyságrendet jelent. A hírek szerint a GT Interactive még ezt is alul fogja múlni két font alatti árú GT Value-sorozatával.

Újabb két, kizárólag játékokkal és interaktív multimédiával foglakozó TV-csatorna indítását jelentették be Angliában.

A Familles de France nevű francia szervezet jó úton halad, hogy Franciaországban hatóságilag betiltsák az általuk túl erőszakosnak tartott játékokat. Egyelőre hat játék áll a feketelistájukon: Unreal, Resident Evil 2, Carmageddon 2, Wild Nine, Grand Theft Auto és Sanitarium.

Rollcage

Manapság jó dolguk van azoknak, akik az autóversenyeket szeretik. Az arcade jellegű száguldozástól (S.C.A.R.S., Speed Busters) kezdve a tökéletes autós-szimulátorokig (Viper Racing) minden stílus kedvelői találhatnak kedvükre való programot. A Psygnosis sem szeretne kimaradni a jóból, a Rollcage egy minden ízében arcade autóverseny lesz!

A játék igen sokban hasonlít a többi ilyen stílusú programra. Hat versenyző közül kell kiválasztanunk a számunkra legszimpatikusabban, akivel a célunk természetesen az, hogy elsőként szakítsuk át a célvonalat. Minden karakternek más és más a vezetési stílusa, így szerencsére nem csak külsőleg különböznek egymástól. A 3D hang- és grafikus kártyák támogatása is benne van a Rollcage-ben, minden adott tehát a több, mint 600 kilométer/órás száguldáshoz!

ROLLCAGE
PSYGNOSIS
ARCADE AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

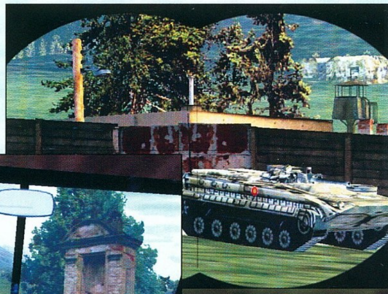
Flashpoint

Divatba jöttek manapság a katonai-, illetve kommandós-szimulátor játékok. A Delta Force és a Rainbow Six után hamarosan az Interactive Magic jelentkezik egy hasonló stílusú alkotással, a Flashpointtal. A játék sztorijában a készítők egy kicsit átírták a történelmet. A hetvenes évek közepén járunk, a Harmadik Világháború már javában zajlik. A két szembenálló fél, a NATO, illetve a keleti blokk országai (élükön hazánkkal) már a teljes kimerültség szélén állanak, szinte a Föld teljes területét szétrombolták már nukleáris és egyéb típusú tömegpusztító fegyverekkel.

A Flashpoint története itt kezdődik. A játékos egyszerű gyalogosként kezdi a harcot az Atlanti-óceán egy kis szigetén. Kezdeti felszerelésünk elég szegényes, egy gépkarabély és egy hátizsák. Ha az első néhány küldetésben sikeresen teljesítünk, feletteseink egyre erősebb harci járművek és -eszközök kezelését bízzák ránk, eközben persze a ranglétrán is haladunk felfelé. Ezzel együtt jár az is, hogy lesznek katonák, akiknek mi parancsolunk. Az akciók megszervezésénél természeten figyelembe kell vennünk a rendelkezésre álló emberanyag, üzemanyag és lőszer mennyiségét is. A cél természetesen az, hogy a kampány végén a teljes sziget a mi kezünkben legyen (mindkét szemben álló felet kiválaszthatjuk a játék elején).

Az akció háromféle nézetből is követhető: first person, third person, illetve térkép-nézet, ahol összehangolt csapatmozgások megtervezésére nyílik lehetőségünk. A grafikai megjelenítéshez a játék a Direct3D-t használja.

A kor fegyvereinek valósághű felhasználásával elkészülő játékot nyilván örömmel fogják kipróbálni, akik a SpecOpsot vagy a Delta Force-t szerették.







FLASHPOINT
INTERACTIVE MAGIC
AKCIÓ / STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. MÁJUS

TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	A PCZED ÉRTÉKELÉSE
1	•	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	94
2	•	STARCRAFT: BROOD WAR	STRATÉGIA	CENDANT	93/92
3	•	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	91
4	ÚJRA	CARMAGEDDON 2	AKCIÓ	SCI	85
5	ÚJRA	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	92
6	ÚJ	WORMS ARMAGEDDON	AKCIÓ	MICROPROSE	92
7	ÚJ	HEROES 3	STRATÉGIA	3DO	91
8	▲	TOMB RAIDER 3	AKCIÓ	3DO	91
9	ÚJ	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
10	ÚJ	FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	94

ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	A PCZED ÉRTÉKELÉSE
1	•	FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	94
2	ÚJ	SIM CITY 3000	STRATÉGIA	EA	88
3	ÚJ	F16 AGGRESSOR	SZIMULÁTOR	VIRGIN	87
4	ÚJ	THIEF	AKCIÓ	EIDOS	90
5	▼	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	91
6	ÚJ	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
7	ÚJ	STARCRAFT: BROOD WAR	STRATÉGIA	CENDANT	92
8	▼	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	94
9	ÚJ	WARGASM	AKCIÓ	INFOGRAMES	82
10	ÚJ	CLOSE COMBAT 3	STRATÉGIA	MICROSOFT	88



Slave Zero

Robotok a nagyvárosban. Akár ez is lehetne a címe az Accolade készülő akciójátékának, hiszen a program segítségével óriási robotok harcában vehetünk részt, mindezt egy nyüzsgő metropolisz kellős közepén. A játék a távoli jövő egy nagyvárosában játszódik, amelyet egy gonosz diktátor ural, aki egy különleges energiaforrás segítségével tud uralkodni az embereken. A játékos egy lázadó csapat tagja, akiknek sikerült ellopniuk egy húsz méter magas, Slave Zero névre keresztelt óriás harci robotot. A program fő célja természetesen a diktátor uralmának megdöntése. Ennek érdekében hősünknek állandóan ellenséges robotokkal kell megküzdenie.

Az akciót third person nézetből követhetjük nyomon, a grafikáért az Accolade saját fejlesztésű 3D engine-je, az Ecstasy felelős, amely megdöbbentő részletességgel reprodukálja a várost, a lakosokat, a különböző járműveket, és természetesen az óriásrobotokat is.

Ahogy már az ilyen stílusú játékokban megszokhattuk, a robotok méretüket meghazudtoló mutatványok végrehajtására képesek. A Slave Zeróban sincs ez másképpen, hősünk fut, ugrik, bukfencezik, sőt, még épületek oldalán is meg tud kapaszkodni. Az is természetes, hogy a hatalmas robotok nem indulnak el otthonról pusztító fegyverek nélkül, de ebben a játékban még üzemanyag-szállító kamionokat és buszokat (!) is hajigálhatunk a mit sem sejtő ellenségre.

Aki már megunta az egyszemélyes küzdelmet, egyszerre 16 játékossal mérheti össze a tudását helyi hálózaton, interneten vagy modemen keresztül. Új konkurenciája akad a Heavy Gear II-nek és a Mechwarrior 3-nak...?



SLAVE ZERO
ELECTRONIC ARTS / ACCOLADE
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

F-22 Lightning III

Csakúgy, mint a sorozat korábbi tagjai, a NovaLogic új szimulátora, az F-22 Lightning is széles közönség számára készült, nem a „hardcore" repülő-fanatikusok számára. A szimulátor a Lockheed Martin legújabb F-22 Raptor prototípusának alapján készült, a korábbi részekhez képest teljesen felújított engine-nel. Az egyjátékos kampányban küldetések sorozatát kell teljesítenünk, amelyek dinamikus kapcsolatban állnak egymással, tehát a bevetésben nyújtott teljesítményünk befolyásolja a következő feladatot. A játék három helyszínen – Csád, Indonézia és Irak légterében – játszódik, ahol fiktív háborúkban, illetve konfliktusokban kell repülőgépünkkel igazságot szolgáltatnunk. Több, mint 85 különféle légi és földi járművel találkozhatunk a bevetések folyamán, amelyek között vannak amerikai és orosz gyártmányú egységek is. Csakúgy, mint a NovaLogic előző F-22 játékai, a Lightning is gyönyörű grafikával rendelkezik. A NovaLogic nem saját VoxelSpace enginjét használja, hanem egy új, poligon-alapút, amely már támogatja a 3D gyorsítókártyákat is. A játék természetesen tökéletesen kompatíbilis a NovaLogic internetes szerverével, a NovaWolrddel is.

F-22 LIGHTNING III
NOVALOGIC
SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- **Európában a Sega szeptember 9-én mutatja be** új játékkonzolját, a Dreamcastet.
- **A show megnyitása előtt két hónappal** az utolsó négyzetméternyi kiállítói hely is elkelt az E3`99-re. A los angelesi kiállításon 400 kiállító várja majd az érdeklődőket 50 000 m²-nyi területen...
- **A pletykák szerint** az Interactive Magic leállíttatta a magyar fejlesztésű real-time stratégiai játék, a Theocracy fejlesztését. A Philos Labs cáfolta a hírt, a játék májusban meg fog jelenni, és lesz belőle magyarul beszélő változat is – igaz, ezt csak egy cheat kóddal lehet előhozni...
- **Újabb Star Trek játék készül,** ezúttal a Hexen- és Heretic-játékokról híres Raven Software műhelyében, a címe Voyager.
- **Az EverQuest megdöntötte az Ultima Online rekordját,** megszerezve az elővételben a legnagyobb példányszámban eladott online játék címét.
- **Ismét elhalasztották** a Tiberian Sun megjelenését, az aktuális dátum július.
- **A Fox Interactive** az Aliens vs. Predator első 10 000 vásárlójának ajándék BIG DOGS alsónadrágot (!) küld a regisztráció mellé – a reklámkampány mottója: „Ez a játék annyira ijesztő, hogy szükséged lesz rá...".
- **A MicroProse új tulajdonosa,** a Hasbro Interactive elnöke ígéretet tett a rajongóknak, hogy az E3`99-re elkészül a Mechwarrior 3...
- **Az Age of Kings** megjelenése őszre csúszott.

Daikatana

▼ Eidos Interactive / Ion Storm

A John Romero nevével fémjelzett first person shooter egyike a legjobban várt, de egyben a legtöbbet késő játéknak is. Romero a Quake első részének elkészülte után kevéssel elhagyta az id Software-t, és újonnan alapított Ion Storm nevű cégével egy Daikatana nevű játékon kezdtek dolgozni. Az idő telt-múlt, de a program csak nem akart elkészülni, a folyamatos megjelenési időpontváltozásokon kívül csak néhány screenshot volt az, amit a rajongók kaptak.

Sokan már azt is megkérdőjelezték, hogy a játék valaha elkészül... A szkeptikusok most alulmaradtak, mert megjelent a program játszható demója – igaz az előzetesen meghirdetett időpontnál egy hónappal később. Végre alkalmunk van kipróbálni, hogy mivel töltötte Mr. Romero az elmúlt három évet.







demóban – sajnos – nincsenek egyjátékos pályák, csak két (elég kicsi) multiplayer szintet lehet kipróbálni. Viszont örvendetes, hogy a végleges játékban szereplő mindhárom karakter választható. Mivel a Daikatana a Quake 2 módosított engine-jét használja, a sebességgel nem nagyon lesznek gondjaink, feltéve, ha megfelelő 3D gyorsítókártya van a gépünkben. A demo egyelőre csak az OpenGL driverrel rendelkező kártyákat támogatja, de a játék teljes verziója már működni fog Direct3D és szoftver üzemmódokban is. Az Options menüben mindent olyan dolgot átkonfigurálhatunk, amit egy first person shooterben megszokhattunk, akár a célkereszt formáját is megadhatjuk, talán csak a 3D hang beállítása maradt ki belőle, reméljük a teljes program tartalmazni fogja az EAX és/vagy az A3D szabvány támogatását, a Half-Life-hoz hasonlóan.

Igaz, a két választható pálya elég kicsi, de már ezeken is észrevehető a legendás designer, John Romero keze nyoma. A grafika az, ami egyből megragadja az ember figyelmét, leginkább egy ősi amigás mászkálós játékra, a Chaos Engine-re emlékeztet. Persze nemcsak ez az, ami megdobogtatja az akciójátékosok szívét. A grafika nagyon szép, a megjelenítés pedig folyamatos, nem akad meg sehol egy pillanatra sem. A fegyverek mind koncepciójukban, mind megvalósításukban nagyon jók és rendkívül látványosak, az már külön öröm, hogy akkorákat lehet rocket jumpolni, hogy az ember beveri a fejét a pálya tetejébe. A pályán elhelyezett fegyvereken, páncélokon és elsősegély csomagokon kívül vannak még különböző powerupok, amelyek segítségével rövid távú előnyökre tehetünk szert a többi játékossal szemben, pl. kétszeres sebességgel lőhetünk. Ha valaki nem fér hozzá helyi hálózathoz, az is kipróbálhatja a demót, mégpedig a mplayer.com internetes szerver segítségével. Az ehhez szükséges programot a Daikatana demo tartalmazza. Kár, hogy az egyjátékos üzemmódról nem sokat tudhatunk meg a demóból, az viszont biztos, hogy kellően látványos lesz. Reméljük, minél hamarabb megjelenik a végleges játék, s valószínűleg igazi sikerprogram lesz belőle. A kidolgozott egyjátékos rész pedig sok örömet okozhat azoknak a játékosoknak, akik nemcsak deathmatch-ezni szeretnek, hiszen a konkurencia Quake III: Arénája és Unreal Tournamentje kizárólag többszemélyes játékokra van kiélezve. A Half-Life és a Thief nyomán kialakuló új műfaj, a direkt egyszemélyes first person shooter ugyanúgy erős trónkövetelőt kap a Daikatana személyében, mint multiplayer társaik...

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

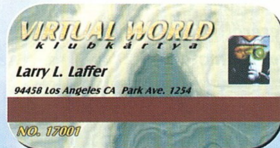


9.880.- + 6.880.- = 2 világsiker 1 csomagban 11.880

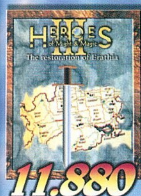
ÜZLETEINK:

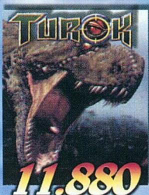
Átrium Mozi	**Alfa CD Center**
1024 Bp Margit krt. 55	1148 Bp Örs vezér tere
Tel.: 316-0186	Tel.:2222-350
Mammut Üzletház	**Újlaki Üzletház**
1022 Bp Lövőház u 8 II em	1036 Bp Bécsi u 34-36
Tel.:345-8141	Tel.:250-5200/122

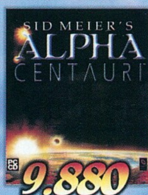
LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK !

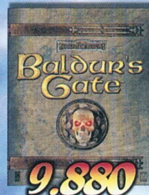


- Klubtagjaink minden vásárlás alkalmával 10% kedvezményben részesülnek.
- Havonta ingyenes árlistát küldünk.
- Havi hírlevelünkből mindig tájékozódhatsz a legfrisebb újdonságokról, és a számítógépes játékpiac híreiről, érdekességeiről.
- Csomagküldés az ország minden pontjára, minden nap.
- Az általad kiválasztott programot vásárlási kötelezettség NÉLKÜL otthon kipróbálhatod.
- A még meg nem jelent programokat előjegyezheted, így akár már a kiadás napján játszhatsz vele !
- Ha valamelyik kedvencedet nem találod árlistánkban, azt beszerezzük
- A tagsági örökös, nem kell megújítani.

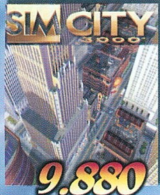












Baldur's Gate	11.880
Blood 2	11.880
Caesar 3	11.880
Carmageddon 2	9.880
Conquest Earth	2.880
Darklight Conflict	2.880
Dark Reign	3.880
Delta Force	11.880
Darkening - Privateer 2	3.880
Earth 2140	4.880
European Air War	10.880
Fallout 2	11.880
Filmlexikon	5.990
Grim Fandango	11.880
Hardline	1.880
Harvester	2.880
Half Life	8.880
Heretic 2	11.880
Jack Orlando	2.880
LucasArts Archives vol.3	7.880
Jövő Titkai	7.990
Jane's WWII Fighters	13.880
Knights &Merchants	6.880
MAX 2	7.880
Migth & Magic VI	5.880
Myth 2	11.880
Outlaws	4.880
Oddworld - Abe's Exodus	11.880
Powerslide	10.880
Pro Boarder	11.880
Resident Evil 2	11.880
Sanitarium	11.880
Settlers 3	9.880
Shogo - M.A.D.	10.880
Sin	9.880
SimCity 3000	11.880
Starship Titanic	11.880
Test Drive 5	11.880
Tomb Raider 3	11.880
Trespasser	11.880
Warlords 3	9.880
Worms Armageddon	11.880

AKCIÓS TERMÉKEINK

Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Dark Earth	1880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	2880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
X-Men	1880

További információkért, és részletes árlistánkért hívja üzleteinket.

BLACK & WHITE NAPLÓ 5. rész

Az eddigi Lionhead-cikkek során a Black & White fejlesztői csoportjából mindenkivel megismerkedhettetek, egyedül a zenei részleg marad ki. Steve Jackson, a Lionhead krónikása most bepótolja a hiányt, mert ezúttal Russel Shaw-ról, a Black & White hangmesteréről küldött egy írást magazinunknak.



A Lionhead zenei vezetője, Russel Shaw, a fejlesztési csoport egyik meg nem énekelt hőse. Russel stúdióbeli tanulóévei a zeneiparban kezdődtek, ahol olyan sztároknak dolgozott, mint Bill Wyman (a Rolling Stones ex-basszusgitárosa), Cliff Richards és Chris Rea. A Thunderbirds készítőjével, Gerry Andersonnal is volt közös munkájuk (Thunderbirds = egy házájában egyenesen istenített brit sci-fi tévésorozat). Mivel azonban a szíve legmélyén techno- és számítógépes játék-őrült, szinte elkerülhetetlen volt, hogy a játékiparban kössön ki.

1992-ben csatlakozott Peter Molyneux-höz és a Bullfroghoz, majd az elkövetkező években ő készítette a Syndicate, a Theme Park, a Magic Carpet, a Hi Octane, a Gene Wars, a Syndicate Wars, a Theme Hospital, a Dungeon Keeper és a Populous: The Beginning hangját és zenéjét.

A Lionhead tagok közül egyedül Russnak van saját szobája, ahol Russ befeketítette az ablakokat, hogy ne tudja nappal van-e vagy éjszaka. Egyszer felhívtam a Lionheadet vasárnap hajnali kettőkor, hogy hagyjak egy üzenetet, és Russ vidám hangja üdvözölt: „Halló, Lionhead Stúdió". „Russ!" – kiáltottam fel. – „Hajnali két óra van! Mi a halált csinálsz te ott?" Russel ebéd óta bent volt a stúdióban. Talán nem volt fogalma róla, hogy mennyi az idő...

Russel stúdiójának sötétjében – amit ő maga tervezett és épített – komponálja, alkotja és szerkeszti össze a Black & White hangjait, amivel a játék egy egyedülálló audiovizuális élményt nyújt majd.

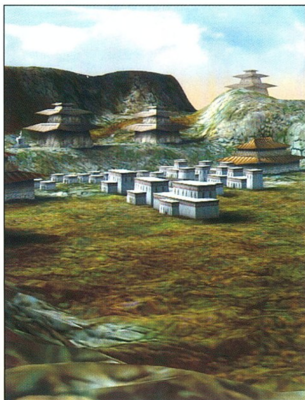
„Egy napom a Lionheadnél" – mondja Russel – „azzal kezdődik, hogy megiszom egy csésze kávét és elolvasom a Lionhead online vitaoldalát – na meg persze elintézem az e-mailjeimet. Szeretem egy kicsit összekeverni a hetet, így mindig aznap döntöm el mit is fogok csinálni. Ez három dologra korlátozódik: programozás, hangeffektusok készítése vagy zeneszerzés.

A programozás számomra nagyon fontos. Peter tanított meg C-ben programozni kb. hat éve, majd fokozatosan megtanultam a C++ bonyodalmait is. Ez segített megérteni, hogyan működnek a játékok audio effektjei, és rájöttem, hol vannak ezeknek a határai – így teljes egészében ellenőrizni tudom a munkám. Arra is lehetőséget nyújt, hogy tüzetesen megvizsgáljam a termékeket, amelyek olyan cégektől jönnek, mint a Creative Labs vagy a Qsound. Ők hardverek és szoftverek béta verzióit küldik el, hogy teszteljem vagy értékeljem azokat.

Tudásomnak köszönhetően úgy tudom megvizsgálni a surround hangtechnológiákat és audio program interface-eket, hogy nem kell addig várnom, amíg az egyik programozó időt tud rám fordítani.

A hangeffektusok megalkotásához megnézek egy animációt vagy egy objektumot, amit a grafikusok készítettek, és megpróbálok eredeti hangot találni hozzá. A kritériumok egyszerűek: a hangnak azt a hatást kell keltenie, hogy az objektumból jön, ezen kívül egyéninek kell lennie. Az eredeti hangok elkészítése nem nehéz, de a JÓ és eredeti hangok készítése nagyon... Általában hangeffekt CD-könyvtárakat böngészek át, majd a talált hangokat manipulálom, illetve összekeverem. Ha ez nem jön össze, akkor kell elővenni a képzelőerőt, a mikrofont és a magnót.

Ha úgy döntök, hogy zenenapot tartok, a track stílusától függően megpróbálom elképzelni a kész tracket, és a nap többi része azzal telik, hogy az összképet vizsgálgatom. Természetesen a kész eredmény soha nem ugyanolyan, mint ahogy azt először elképzeltem, de rájöttem, hogy ilyen módszerrel jobb eredményt kapok, mintha csak véletlenszerűen kiválasztott hangokat, hangszereket, akkordokat próbálgatnék. Szeretek egy alap trackkel dolgozni, és azon időközben változtatni. Soha nem voltam képes arra, hogy egyszerre több zenevázlaton munkálkodjak.







A Black & White-nak olyan hangjai lesznek, amilyeneket még soha nem csináltam ezelőtt. A térkép minden egyes területének más összhatása, más törzse és más eseménye lesz a jó/rossz skála függvényében. Ezt megszakítás nélküli, állandóan változó zenei jelzések érzékeltetik, amelyek még a helyszínt is tükrözik. Ha egy gonosz kínai törzset nézel, akik éppen varázslatért kántálnak, a zene is ezt fogja visszaadni. Ha ezután egy jó jellemű tibeti törzsnél lézengsz, ezt is megfelelő zene fogja kísérni. A zenei átmeneteket kivéve a játékos nem fogja észrevenni, hogy a dobok és a hangszerek fokozatosan átváltanak kínairól tibetire, és a zene is gyengédebb, lágyabb lesz. Ez egy olyan egyedülálló világ, ahol minden egyes objektumnak (több, mint 10 000 darab!) hangja van, és a játék állapotától függően a játékos hallani is fogja ezeket!

A nagyon magas helyeken – például a felhők között – csak a sztratoszféra hideg szelét és a röpködő ragadozó madarak vijjogását fogod hallani. Aztán, ahogy a föld felé ereszkedsz a felhőkön át, ez fokozatosan átváltozik az atmoszféra hangjaira, attól függően, hogy milyen környezet fekszik alattad: esőerdő, sivatag, óceán, falu, mocsár... Lehet, hogy még az egyik földön toporgó teremtményt is hallod a nagy távolságból. Ha a fák koronájának szintjére közelítesz, meghallhatod a falu mindennapi életének hangjait. A disznók futtukban röfögnek, az emberek üdvözlik egymást, ahogy összetalálkoznak az úton. Ahogy közeledsz a teremtményed felé, már azt is hallod, hogyan lélegzik és prüszköl. Látod, hogy valamit agyoncsapni készül. Rákozelítesz teljesen az arcára. „Bzzzzz"– hallod. És észreveszed, hogy egy légy zümmög a feje körül...

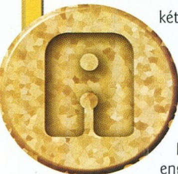
Körülbelül ilyen szinten vannak a hangeffektusok megvalósítva a Black & White-ban. Ezt az „objektum-specifikus audio rendszert" – ahogy mi hívjuk – még soha nem próbálták ki ezelőtt. Hatalmas munka áll mögötte, de azt hiszem, ez egy új dimenziót nyit meg a játékoknak a realitás felé. Remélem, megéri...

BÉTA-TESZT

Unreal Tournament

▼ GT Interactive / Epic Megagames

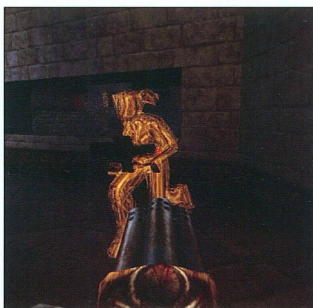
Az idei nyár a csak multiplayerben játszható first person shootereké lesz. A két „nagy", az id Software és az Epic Megagames szinte egyszerre jelenteti meg következő generációs, csak az internetes, illetve többjátékos üzemmódra kihegyezett lövöldözős játékát. Míg a Quake 3: Arenából eddig csak különféle animációkat láthattunk, ezzel szemben lehetőségünk nyílt az Unreal Tournamentet kipróbálni. Most a béta verzióval szerzett tapasztalatainkról szeretnénk beszámolni.

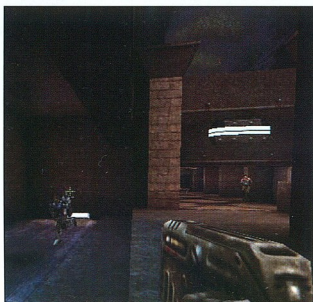


A két konkurens játék közül az Unreal Tournament készül gyorsabban, ez nem véletlen, hiszen a játék az Unreal 2.21-es változatára épül a Quake 3: Arenával ellentétben, amelyhez teljesen új engine-t készítettek az id-s programozók. A játék betöltése után azonnal szembetűnik, hogy az Unreal nem túlságosan felhasználóbarát kezelőfelületét átalakították, és egy Windows-szerű, legördülő menürendszerrel helyettesítették, ami igencsak hasznára vált a programnak.

Az ilyen (csak multiplayer) játékokhoz nem túlságosan lényeges a megfelelő háttértörténet kidolgozása, ennek ellenére az Epic fejlesztői kisütöttek egy – elég egyszerű – sztorit, amely szerint a jövő bányászai számára az ilyen harcos „összejöveteleken" való jó szereplés az egyedüli út a gazdagság és a hírnév felé. Mivel a program készítői játékra alkalmas internetes szervert még nem üzemeltetnek, csak a botok elleni küzdelmet volt alkalmunk kipróbálni. Többfajta ismert játékmód közül választhatunk, a sima free-for-alltól kezdve a Capture The Flagen keresztül egészen a Dominationig. Ez utóbbi egy igen érdekes csapatjá-







ték, leginkább a Capture The Flagre emlékeztet, a lényege az, hogy a pályán van négy rúna, amelyekhez ha egy játékos hozzáér, akkor a saját csapatának a színére „festi" azt. A cél természetesen az, hogy egyszerre minél több rúna legyen a mi ellenőrzésünk alatt, hiszen ezek után kapja csapatunk a pontokat. A botokkal folytatott küzdelem is igen élvezetes, bár összehangoltabb csapatmunkára még nem igazán képesek, csak mennek és irtanak – igaz, ez utóbbi tevékenységüket igen hatékonyan végzik. A pályán harcoló botokat igen sokrétűen – akár egyesével is – konfigurálhatjuk, a játékerő mellett egyéb paraméterekkel lehet módosítani viselkedésüket.

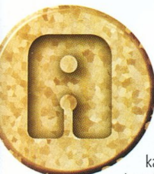
A pályákon mozogva feltűnhet, hogy a program grafikája ugyanolyan látványos és színes, mint az Unrealé, ami nem túl meglepő, annál inkább az, hogy jóval gyorsabb az elődnél. Hogy ez minek köszönhető, azt nem tudom, de nagyon meggyőző a program sebessége! Maga a harc megvalósítása ugyanolyan, mint az Unrealben, az ismertebb first person mozdulatok mellett lehetőségünk van a fegyverek másodlagos tüzelési módjának alkalmazására és gyors oldalra ugrásra is. Az Unrealhez képest újítás, hogy több fegyver került a játékba, de egyéb különleges dolgokat és érdekességeket is találhatunk a Tournamentben. Ilyen az, hogy a pisztolyból egyszerre kettőt is felvehetünk, valamint az, hogy a Razorjacket valamilyen oknál fogva átrajzolták a készítők, máshogy néz ki, mint az eredeti játékban.

A küzdelem igen látványos és kellően izgalmas volt már a botok ellen is, az igazi azonban valószínűleg a élő ellenfelek elleni harc lesz. A kérdés az, hogy az engine újbóli felhasználása mire lesz elég a Quake 3: Arenával szemben... A program már béta változatában is gyorsan és hiba nélkül futott, nem akadt meg játék közben egy pillanatra sem, igaz, a tesztgépben 192 MByte RAM volt...



Jay Wilbur
az Unreal Tournamentről

Jay Wilbur a first person shooterek világának legnagyobb alakjai közé tartozik. John Romero és Carmackék mellett az ő neve az, ami garanciát jelent egy játék sikerére.
Az Unreal Tournament nemsokára elkészül, most Jay, a projekt egyik „atyja” beszél a játék hátteréről és a program részleteiről.



Az új menürendszer használatát könnyűvé akartuk tenni a játékosok számára, ezért a Windows 95-höz hasonló kezelőfelületet terveztünk – így bárki, aki ismeri a Windowst, tudja kezelni az Unreal Tournament menürendszerét is. Ezen kívül nagyon egyszerűen meg lehet változtatni a videó módot, a felbontást, akár játék közben is!

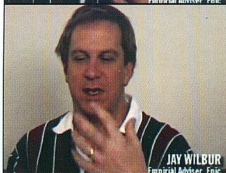
Az Unreal Tournament fő vonzereje a rugalmasságban rejlik. Bármilyen tárgyat, objektumot, amivel találkozol a játékban, meg tudsz változtatni óhajod szerint. Megváltoztathatod az áttetszőség mértékét, a tárgyakat, amelyek megtalálhatók a pályákon, áthelyezheted őket másik helyre – szóval bármit megtehetsz.

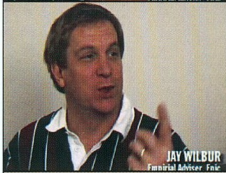
A dolog verseny-oldalát tekintve, mi ezt kifejezetten egy erőpróbának, egy világméretű tornának szánjuk. Mestereket, bajnokokat akarunk nevelni: egy európai bajnokot, egy észak-amerikait, egy ázsiait, egy ausztrált, akik évente összegyűlnek megmérettetni egy óriási rendezvény keretében, hogy megtudják, ki a világ legjobbja.

Természetesen a Tournamentnek is van története – mint minden más akciójátéknak –, de nem ez a lényeg, nem erre koncentrálunk, ahogyan a játékost sem ez érdekli elsősorban. Bemész, megpróbálod legyőzni az overlordokat és halomra lőni a többi játékost.

Minden fegyvernek új textúrája van, még azoknak is, amelyek az Unrealből kerültek át. Megtartottuk az Unreal legnépszerűbb fegyvereit, de újakat is adtunk az arzenálhoz. Új fegyver például a Melee Device, ami elsődleges tüzelési módjában egyszerű közelharci eszköz. A másodlagos tüzelési módban rengeteg levegőt szív magába, hogy elér a robbanási pontig. Ha pedig ezután hozzáérsz valakihez ezzel az energiával túltöltött fegyverrel, annak nem sok esélye marad a túlélésre... Csak egy mód van az életben maradásra: ha teljes és ép a páncélzatod és maximális életpontod van – máskülönben: helló másvilág!



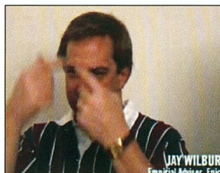




















A másik új eszközt mi Redeemernek (megváltó) neveztük el. Ez nem más, mint egy nukleáris fegyver. Elsődleges tüzelési módban radioaktív lövedéket repít át a terem túlsó felébe. Másodlagos módjában úgy lövi ki a rakétát, hogy irányítani tudod, tulajdonképpen akár körbe is „repülhetsz” vele a pályán. Ha nagyon profi vagy, olyan finom mozgásokat is tudsz végezni vele, mint például befordulni a sarkon, berepülni egy lyukba stb. Ez igazán király dolog! Ha olyan alacsonyra irányítod, mint ahol a karaktered is van, könnyen fel tudod őt is robbantani.

A Tournament multiplayer részében játszhatsz helyi hálózaton, interneten keresztül, esetleg egymagadban gépi ellenféllel szemben. A deathmatch az egyszerű deathmatch, ami már a Doomban is megvolt. Mindenki mindenki ellen, hadd hulljon a férgese!

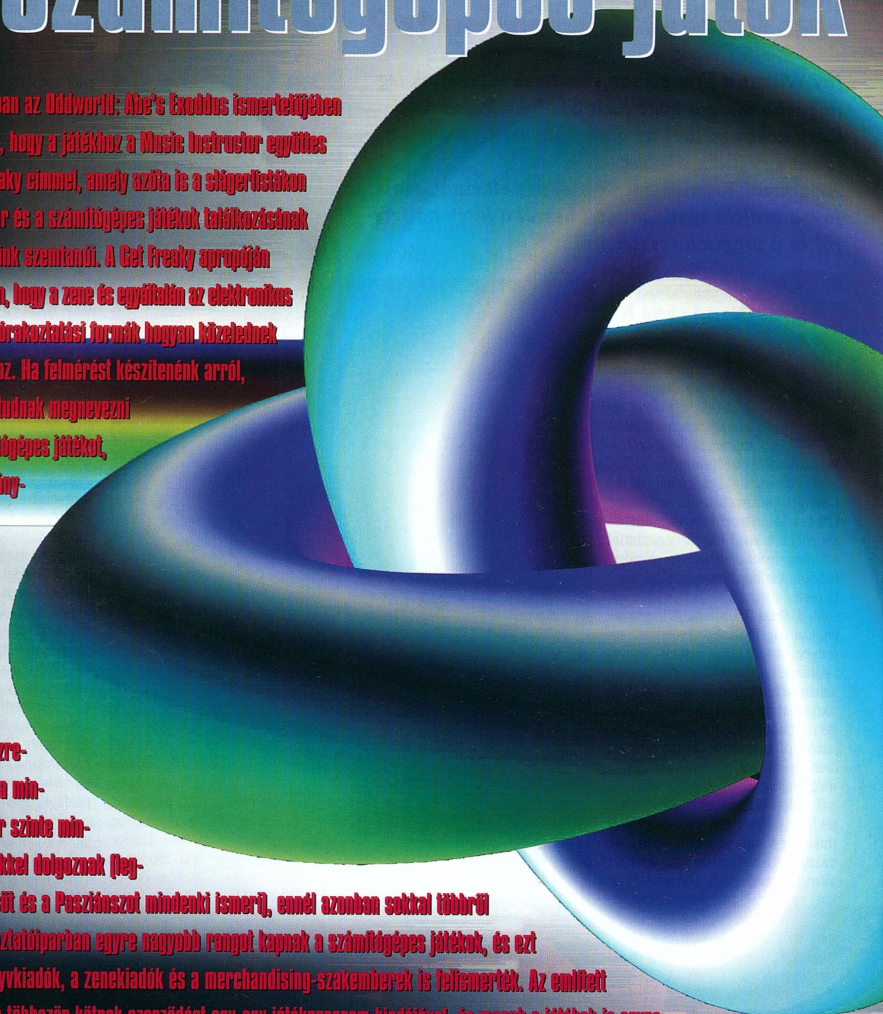
A csapattal játszott deathmatch-variációk jelentik a következő lépést. Az Assault egy olyan játék, ahol két csapat szerepel, és mindkettőnek megvan a maga célja: az egyik védekezik, és természetesen az ő küldetésük az, hogy megállítsák a támadást. Egy példa: van egy mozgó vonat, amelynek a végére a támadók egy helikopterről ugranak át. A védekező csapat a vagonok belsejében van. Az egyik csapat célja a vonat megállítása, a másiké pedig, hogy továbbra is mozgásban tartsa a járművet.

Természetesen harc közben az egész csapattal tudunk kommunikálni. Elrendelhetem például nekik, hogy tartsák a pozíciójukat. Amikor pedig valaki mond valamit a csapatban, a gép megmutatja, hol is van az az ember. Például ha én azt mondom a többieknek, hogy „egy kis segítségre lenne szükségem”, a gép kiírja pontos tartózkodási helyemet a képernyőre. A Capture The Flag játékban billentyűkombinációkhoz tudunk csapattársakhoz szóló üzeneteket kötni, például „defend the base” (védd meg a bázist), „cover me” (fedezz) vagy „look at the flag” (vigyázz a zászlóra).

A Domination már több, mint a Capture The Flag, egy újfajta csapatjáték. Minden pályán van egy bizonyos számú kontrollhely, amelyek nem tartoznak senkihez és semmihez. A játék célja, hogy minél többet birtokba vegyél, minél hosszabb ideig meg is tartsd, ezen kívül pedig elfoglalj az ellenfelektől annyit, amennyit csak tudsz. Ha már a birtokodban van egy kontrollhely, az ellenfél rögtön megpróbálja elvenni tőled, ezért oda kell összpontosítanod erőidet, hogy fenntarthasd az aktuális állást.

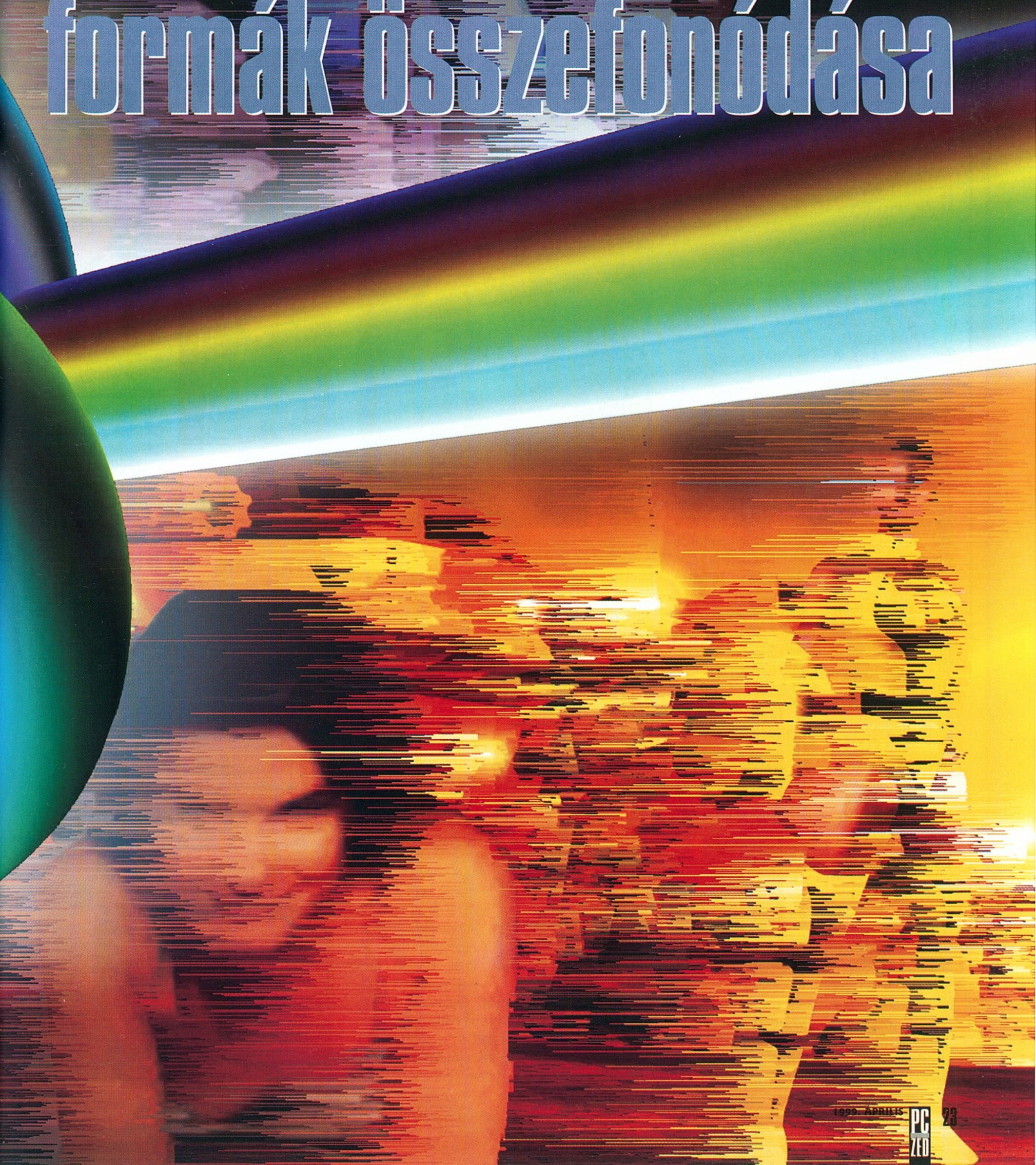
(A teljes interjút angolul a CD-mellékleten hallgathatod és nézheted meg.)

A számítógépes játék



Februári számunkban az Oddworld: Abe's Exoddus ismertetőjében már megemlítettük, hogy a játékhoz a Music Instructor együttes írt egy dalt Get Freaky címmel, amely azóta is a slágerlistákon szerepel. A zeneipar és a számítógépes játékok találkozásának nem először lehettünk szemtanúi. A Get Freaky apropóján elgondolkoztunk azon, hogy a zene és egyáltalán az elektronikus és hagyományos szórakoztatási formák hogyan közelednek a játékprogramokhoz. Ha felmérést készítenénk arról, hogy ma mennyien tudnak megnevezni legalább egy számítógépes játékot, meglepően nagy arányszámot kapánk. Az utóbbi években a játékprogramok egyre jobban beleivódtak a köztudatba. Ebben bizonyára közrejátszott az is, hogy a mindennapi életben már szinte mindenhol számítógépekkel dolgoznak (legalább az Aknakeresőt és a Pasziánszot mindenki ismeri), ennél azonban sokkal többről van szó. A szórakoztatóiparban egyre nagyobb rangot kapnak a számítógépes játékok, és ezt a filmgyárak, a könyvkiadók, a zenekiadók és a merchandising-szakemberek is felismerték. Az említett cégek vezetői egyre többször kötnek szerződést egy-egy játékprogram kiadójával, és maguk a játékok is egyre jobban összefonódnak a szórakoztatóipar egyéb termékeivel. E havi Fókuszunkban ezt a furcsa szimbiózist elemezzük ki, egyenként körüljárva a játékok és az egyes kikapcsolódási formák kapcsolatát.

és egyéb szórakozási formák összefonódása



A játékok és a zene

Aki nézi mostanában a zenei tévécsatornák adását, az ismerős figurát pillanthatott meg a képernyőn: Abeet, a két Oddworld játék (Abe's Oddysee és Abe's Exoddus) főhősét. Abe a Music Instructor együttessel együtt szerepel a zenekar Get Freaky című számának videoklipjében. Pontosabban szólva a Music Instructor „vendégeskedik" Abe-nél, hiszen a klip teljes egészében az Abe's Exoddusban található átvezető animációkat használja, az együttes tagjai pedig trükkfelvétel segítségével kalandoznak Abe-bel együtt. A Warner égisze alatt hajózó Music Instructor és az Oddworld Inhabitants játéka minden bizonnyal marketing-érdekekből talált egymásra, az eredménynek pedig mindenki csak örülhet. A klip és a tempós, dallamos szám nagyon jól visszaadja a játék hangulatát, így a Get Freaky egyaránt népszerűsíti a Music Instructort a játékosok körében, és az Abe's Exoddust a hiphop-rajongók között. Zene és játék tehát ez esetben egymásnak csinálnak reklámot, de botorság lenne azt állítani, hogy egyedi esettel van dolgunk.

A zene és a számítógépes játékok találkozása egyáltalán nem új keletű. A hanghordozó-ipar már a Commodore 64-es időszakban adott ötleteket a játékkészítőknek. Az olyan játékok, mint a To Be On Top és a Rockstar Manager bepillantást engedtek a slágerlisták első helyeiért folyó harcba, és a későbbiekben is több programban kellett a játékosnak zenekészítő vagy zenerajongó bőrébe bújnia (legutóbb a Parappa the Rapper című PlayStationös játékban, ahol egy rapőrült srác kalandjait követhettük végig). Ezekben a programokban a zene és a játék kapcsolata csupán érintőlegesnek mondható. Az első olyan szórakoztató szoftver, amely ténylegesen egy híres együttesre, annak zenéjére épített, a Frankie című – szintén C64-es – játék volt (leszámítva a Samantha Fox Strip Pokert...☺). A Frankie készítői a Frankie Goes to Hollywood nevű együttes (legismertebb daluk talán a Relax) Welcome to the Pleasure Dome című számára alapozták a programot: már eleve a játék célja is az, hogy a főhősnek el kellett jutnia a Pleasure Dome-ba (= Gyönyörök Háza), és minden pályát az együttes dalainak taktusai kísérték (természetesen a C64 képességeihez mérten).

A Frankie-nek több követője akadt, de többnyire szót sem érdemlő, gyenge minőségű termékek voltak, így egy darabig a szoftverházak nem is nagyon erőltették a könnyűzene és a játékok egymásra találását. Később aztán – már a PC-s korszakban – a zene és a játékok kapcsolatában egyre inkább a másik trend vált uralkodóvá, nevezetesen az, hogy híres előadóművészek szolgáltatták a zenét egy-egy játékhoz. Az egyik korai példa erre a Rise of the Robots nevű Street Fighter-klón, amelyben Brian May, a néhai Queen együttes gitárosa szólózik egy cifrát. Bár maga a játék meglehetősen középszerű volt, a zene nagyon feldobta a hangulatát – nem csoda, hogy ez az „árukapcsolás" azóta már teljesen megszokottá vált. Rengeteg példát fel lehetne hozni, de csak a két leghíresebbet említjük meg, amelyek Quake és Quake 2 névre hallgatnak. A két legendás 3D first person shooternek olyan hihetetlenül jól eltalált trackjei vannak, amelyek újradefiniálták a „játékhangulat" fogalmát. Az első rész zenéje, amelyet a Nine Inch Nails készített, nagyszerűen megteremtette azt a sötét, baljós atmoszférát, amit a készítők a játéknak szántak, a Quake 2 – a Sonic Mayhem által elkövetett – tempós, adrenalinpumpáló trackjei pedig teljesen más élményt nyújtottak, amely tökéletesen illett a folytatás „elcyberesedett" környezetéhez. A Quake 2-n keresztül pedig el is jutottunk a jelenbe, ahol e pillanatban minden kétséget kizáróan a Warner által kiadott Get Freaky a legismertebb játékzene. Az Abe's Exoddus és a Music Instructor közös sikere minden bizonnyal kedvet fog csinálni más cégeknek is ahhoz, hogy népszerű előadók közreműködésével propagálják játékaikat.

Ne feledkezzünk meg azonban a Frankie által elindított trendről sem. Úgy tűnik, hogy a zene alapján írt játékok az utóbbi évben feltámadtak poraikból. A sort a tavaly megjelent Queen – The Eye cí-

MUSIC INSTRUCTOR – ABE'S EXODDUS



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD – FRANKIE



NINE INCH NAILS – QUAKE



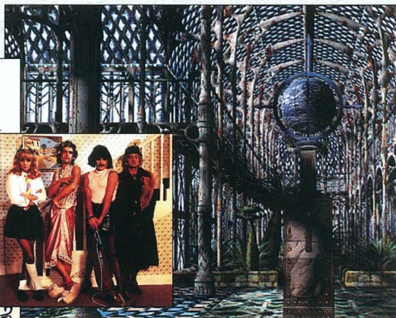
BRIAN MAY (QUEEN) – RISE OF THE ROBOTS



mű szürrealista rémmese nyitotta, amely rengeteg negatívuma ellenére a monitor elé szögezte a játékosokat – éppen a halhatatlan Queen zenéjének köszönhetően. Az idei év terméséből pedig a Cryo Interactive Ringjét lehet megemlíteni, amely igazi unikum, mert az első olyan játék, amely komolyzenei témát vesz alapul. A Ring Richard Wagner híres operatetralógiájára, a germán mondavilágot feldolgozó Niebelung-ciklusra épített (négy opera, több, mint húszéves munkával: A Rajna kincse, A valkűrök, Sigfried, Az istenek alkonya), és profi megvalósításával közelebb hozta egymáshoz a komolyzene és a számítógépes játékok világát.

QUEEN – QUEEN – THE EYE





Minden jel arra mutat, hogy a fenti két trend a jövőben erősödni fog. Zene alapján készített játékra jó példa az a nemsokára elkészülő program, amely a KISS zenekart és a banda dalait fogja feldolgozni. Az Ion Stormból kilépett emberek által alapított Bloodshot Entertainment fogja készíteni a játékot, ami – természetesen – a 3D first person shooterek során fogja szaporítani, és – mivel a Todd McFarlane (a Spawn alkotója) által rajzolt KISS: Psycho Circus képregény világában fog játszódni – szemet-fület gyönyörködtető program lesz (nagyon valószínű, hogy sikeresebb próbálkozás lesz, mint a Queen – The Eye...). Száz százalékig biztos az is, hogy nem az Abe's Exoddus volt az utolsó olyan játék, amelyhez híres könnyűzenei előadó készítette a zenét. Egy Faye Wong nevű hongkongi hölgy – hazájában jelenleg a legnépszerűbb énekesnő – kerek hét számjegyű dollárösszeget vehetett át azért, mert elénekelte az „Eyes on Me"-t, azt a dalt, amely a Final Fantasy 8 elején és végén hallható lesz. Ez a gázsi arra enged következtetni, hogy a zene és a játék összefonódása egyre nagyobb üzlet, így biztosak lehetünk benne, hogy a Music Instructor Get Freakyje csak a kezdet. A játékok egyébként is egyre jobban kihatnak a könnyűzenére: a Die Ärtze nevű német punkzenekar Männer sind Schweinen (A férfiak mind disznók) című dalának videoklipjében nem kisebb személyiség, mint Lara Croft tanítja móresre az együttes tagjait, DJ Bobo egyik legutóbbi klipje pedig nem más, mint egy 3D-kalandjáték. A két ipar összefonódása biztosan rá fogja nyomni a bélyegét a jövőre. Ha pedig az ember belegondol a jövőbe, rögtön meglódul a fantáziája: micsoda remek játékokat lehetne készíteni a megfelelő előadók és játékstílusok párosításával! Horrorkalandjáték a Paradise Lost zenéjével, Gangsters-szerű real-time stratégia Body Count aláfestésre, elborult 3D FPS a Prodigy tagjainak főszereplésével, esetleg műrepülő-szimulátor Jean Michel Jarre taktusaira... Csak idő kérdése, és újabb bandák fogják követni a Nine Inch Nails, a Queen, a KISS és a Sonic Mayhem példáját, és eljön még az idő, amikor egy játékzene eladási rekordot dönt valamelyik zenekiadónál.

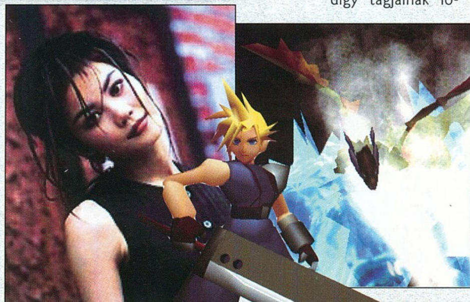
RICHARD WAGNER – RING



KISS – KISS: PSYCHO CIRCUS



FAYE WONG – FINAL FANTASY VII



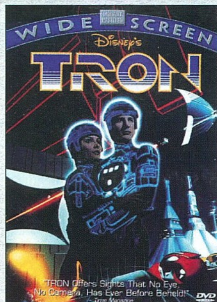
DIE ÄRTZE – LARA CROFT



A játékok és a film

A játékprogramok nemcsak a zenére hatottak ki, hanem a szórakoztatóipar egyéb ágaira is, mindenekelőtt a filmekre. 1982-ben, amikor olyan filmlegendák születtek, mint Spielbergtől az E.T., Attenborough-tól a Gandhi, Scott-tól a Szárnyas fejvadász és Lucastól a Jedi visszatér, egy Steven Lisberger nevű ismeretlen rendező elkészítette a Tron című filmet. Bár a film elsősorban fiataloknak szólt (nem csoda, hogy a Disney forgalmazta), hiba lenne egyszerű családi mozinak minősíteni. A Tron volt ugyanis az első olyan celluloidtermék, amelyben központi szerepet kapott a számítógépes játék. A filmben egy hatalmas vállalati ügyviteli rendszer bolondult meg, és magába szippantotta alkotóját, Flynnt, aki aztán a számítógépben rengeteg akadály legyőzése után végre kiadta a format c: parancsot... A rendszer minden egyes programja egy-egy játékként volt leképezve a számítógépben, így a film java része azzal telt el, hogy Flynn különféle számítógépes játékokon küzdötte végig magát. Az akkori normákhoz képest színvonalas kivitelezés és a remek ötletek ellenére a Tront méltánytalanul elfeledték, mint ahogy süllyesztőbe került az 1983-as Wargames (Háborús játékok) is, amelyben néhány tinédzser egy számítógépes játék segítségével tört be a Pentagonba, valamint Az utolsó csillagharcos című 1984-es film, amelynek főhősét egy konzolos játék révén választják ki a galaxis megmentésére. A Tron fogadtatásából látszik, hogy a nyolcvanas évek elejének nagyközönsége még nem volt felkészülve a számítógépes játékokra: értetlenül álltak a film előtt, amely hatalmas anyagi bukás lett (biztosak lehetünk benne, hogy ha 5-6 évvel később jön ki a Tron a mozikba, kasszasiker lesz belőle).

TRON



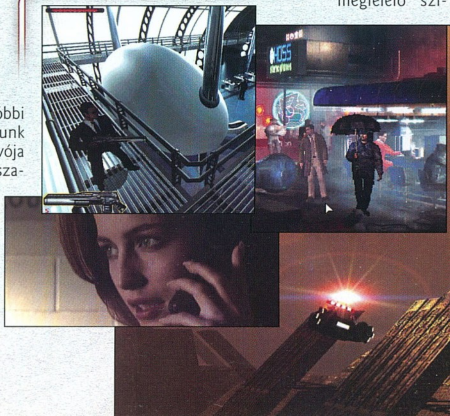
A számítógépes játékok rajongói viszont annál inkább fel voltak készülve a filmekre. Akkoriban egy filmsláger játékadaptációjánál – bármilyen gyenge is volt – biztosra lehetett venni, hogy sikeres lesz, eladta a mozi. A C64 (mi más?) virágkora volt ez az időszak (bár Spectrumra is volt már Running Man), így a filmátiratok is többnyire erre a gépre jelentek meg. Untouchables, Platoon, Ghostbusters, Hudson Hawk, Terminator 2, Neverending Story, valamint Star Wars-, Indiana Jones-, Batman- és Alien-játékok, hogy csak néhányat említsünk. A C64-es alkonyával az ilyen jellegű alkotások száma mérséklődött, ritkábban jelentek meg, viszont egyre színvonalasabb formában (X-Wing-sorozat, Star Trek-játékok, Jurassic Park, Alien Trilogy). Egyedi példa George Lucas játéka, a The Dig, amely eredetileg filmnek készült, de végül kalandjáték lett belőle. Az utóbbi egy évben is találkozhattunk filmátiratokkal, amelyek nívója mintha ismét csökkenni látszana: Men in Black, Blade Runner (bár itt csak a környezetet vették meg, Harrison Ford karakterét nem), Small Soldiers, X-Files: The Game, 5th Element, a TV-sorozatok átiratai közül pedig a Babylon 5, a Springfield (a Simpsons alapján) és a South Park érdemelnek említést. Akiknek pedig ennyi nem lenne elég, az nemsokára játszhat a Force Commanderrel (Star Wars környezetben játszódó real-time stratégiai játék) vagy az Alien vs. Predatorral (ami 3D first person shooter lesz), esetleg a Starship Troopersszel. Mint látjuk tehát, a filmekből készült játékok jelen vannak, és valószínűleg mindaddig lesz létjogosultságuk, amíg filmgyártás létezik...

STAR TREK, TRESPASSER, WING COMMANDER



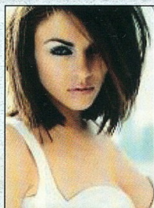
Érdekesebb a helyzet a játékokból készült filmeknél. A Tron és társai után nagy csend következett, majd a játékprogramok népszerűségének növekedését látva a filmstúdiók adtak még egy esélyt a játékoknak. Bár ne tették volna! Az eredmény elkeserítő volt. A Super Mario Brothers (ez volt az első olyan film, amely teljes egészében számítógépes játékon alapult), a Street Fighter, a Double Dragon és a két Mortal Kombat film kivétel nélkül elnagyolt forgatókönyvvel „büszkélkedő", B-kategóriás művek voltak (az első Mortal Kombaton még dobott valamicskét a zenéje és a humora), és inkább rossz hírüket keltették a számítógépes játékoknak, minthogy népszerűsítették volna őket. A lavina viszont megindult, mert ezek a filmek – alacsony költségvetésük miatt – szép hasznot hoztak, így a jövőben is találkozhatunk majd játékok – remélhetőleg élvezhető – filmátiratával. Hamarosan jön példának okáért a Wing Commander film (sajnos, Mark Hamill nélkül), amelyet március 12-én mutattak be Amerikában, de idén vagy jövőre várható még filmváltozatban a Doom (Peter Jackson rendezésében, akinek többek között a Hullajót köszönhetjük), a Duke Nukem (bár a főszereplő kilétéről a készítők hallgatnak, mint a sír), a Command & Conquer és a Resident Evil. Egészen biztos az is, hogy lesz Tomb Raider-film, ám mivel még mindig nem találták meg a megfelelő szí-

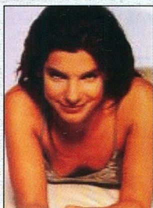
MEN IN BLACK, X-FILES, BLADE RUNNER



násznőt Lara szerepére (Elizabeth Hurley, Sandra Bullock és Nell McAndrew az esélyesek), valószínű, hogy csak 2000-ben örvendhetünk a szexi régésznő kalandjainak. Szintén 2000-re fog hazánkba kerülni (ha forgalmazzák nálunk egyáltalán) a Final Fantasy filmváltozata, a Shadow Warrior megfilmesítése pedig egyelőre csak pletyka szinten létezik. Az eddigiekből nyugodtan levonhatjuk a következtetést, hogy a játékok a szórakoztatóipar ágai közül leginkább a filmekkel fonódnak össze, azonban még ez a kapcsolat is erősödhet. A Trespasser ugyanis precedensértékű program: eddig ez az egyetlen olyan játék, amely egyben egy film folytatása (a Jurassic Park harmadik része, amit a moziban hiába keresnénk). Ha a Trespassernek lesznek követői, ez is egy trend lehet a jövőben: játékok, amelyek sikeres filmek folytatásai! Akkor pedig már ennek a fordítottja is elképzelhető: filmek, amelyek egy-egy játék történetének továbbgondolt forgatókönyvét dolgozzák fel. A lehetőségek tehát még korántsem kiaknázottak: a mozi és a játékipar további közeledése várható.

A LARA-JELÖLTEK







THE 5TH ELEMENT





A játék, a szerepjátékok és az irodalom

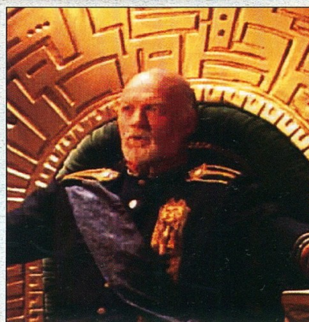
Az irodalmi művek – a filmekhez hasonlóan – rengeteg játékot ihlettek. A 8 bites játékgépek hőskorában kezdődött az egész, amikor a szerepjátékok (elsősorban az AD&D) elterjedtek. Akkoriban szinte minden kalandmodult és AD&D-könyvet programra vittek, az SSI pedig kifejezetten az ilyen játékokra specializálta magát. A Pool of Radiance, a Curse of the Azure Bounds, a Gateway to Frontier és a Dragonlance-játékok (Champions of Krynn, Death Knights of Krynn) azóta már legendákká váltak. A későbbiekben már nem könyveket, hanem csak az AD&D játékkörnyezeteket adaptáltak a játékokba, hasonlóan szép sikerekkel. Így született meg a Menzoberranzan, a Dark Sun 1-2, a Ravenloft, és legutóbb a Forgotten Realms világán alapuló Baldur's Gate. Az AD&D-n kívül egyéb szerepjátékok is kiváló táptalajt szolgáltattak a sikerprogramoknak, elég, ha csak a Warhammer-játékokra (Dark Omen, Shadow of The Horned Rat), vagy a hamarosan megjelenő Vampire: The Masquerade-re gondolunk.

A szerepjátékokon alapuló könyvek mellett természetesen egyéb irodalmi művek is múzsaként hatottak a játékfejlesztőkre. Fantasy vonalon Raymond E. Feist írásai (Betrayal at Krondor, Return to Krondor), Tolkien mester regényei (Lord of the Rings-programok) és Ian Livingstone klasszikus lapozgatós játékkönyve, a Deathtrap Dungeon érdemelnek említést, a sci-fi irányzatból pedig Arthur C. Clarke Rama-ciklusa, Larry Niven Ringworld-történetei, H. G. Wells kitalációi (War of the Worlds, Time Machine) Frank Herbert Dűnéje, Philip K. Dick Ubikja és William Gibson zseniális Neuromancere hódították meg szoftverváltozatban a játékosok szívét.

DEATHTRAP DUNGEON

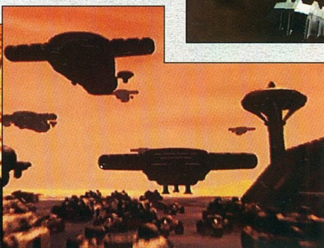


DUNE



WAR OF THE WORLDS

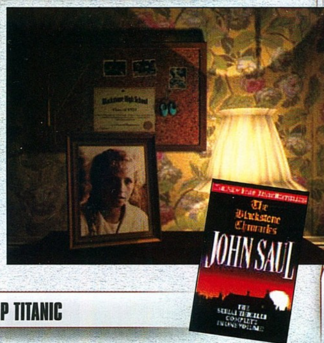




De találunk még a könyvadaptációk közt még horrort (H.P. Lovecraft: Shadow of the Comet, John Saul: Blackstone Chronicles), kalandregényt (Jules Verne: 20 000 Leagues Under The Sea), politikai krimit (Tom Clancy: Politika, Rainbow 6) és paródiaregényt (Terry Pratchett: Discworld, Douglas Adams: Starship Titanic). A palettát pedig tovább gazdagítják azok a játékok, amelyek egy-egy sikeresebb képregény után készültek (VIZ, Judge Dredd és társaik). Mondanunk sem kell, hogy a bestsellerek alapján készült játékok szinte kivétel nélkül sikeresek, hiszen ki ne látná szívesen a monitorán Gandalf, Vladimir Harkonnen vagy éppen Rincewind kalandjait? Nem meglepő hát, hogy a szoftverforgalmazók változatlan lelkesedéssel használják fel az irodalmi műveket: hamarosan várható a Michael Ende könyve alapján íródott The Real Neverending Story, és nemsokára elkészül a Wheel of Time is, amely Robert Jordan hasonló című regényciklusának adaptációja.

Mindez azonban csak az érem egyik oldala, ugyanis ma már a játékok, a szerepjátékok és az irodalom összefonódása is kölcsönösnek mondható. A Doommal kezdődött az egész: ez volt az első olyan játék, amely könyv formájában is megjelent. A Doom-regény nagy sikert aratott, és több folytatást is megért (nem a hazánkban megjelent megkérdőjelezhető színvonalú Doom-regényről van szó, azt egy magyar illető „követte el"). A játékkönyv sikerein felbuzdulva sorra jöttek a követők: Mortal Kombat-, Quake- és Starcraft-regények jelentek meg, napjainkban pedig már odáig fajult a dolog, hogy az interneten megrendelhető „Lara Croft és a Tomb Raider-jelenség" című 200 oldalas tudományos értekezésnek is van keletje. Biztosak lehetünk benne, hogy ez még csak a kezdet: ahogy nő a játékosok száma, egyre nagyobb igény mutatkozik játékregények és -képregények iránt, és minden bizonnyal nem kell sokat várni addig, amíg az első játék alapján készített szerepjáték megjelenik (a Fallout jó kezdet lenne...). A jövő tehát még ezen a vonalon is tartogat meglepetéseket...

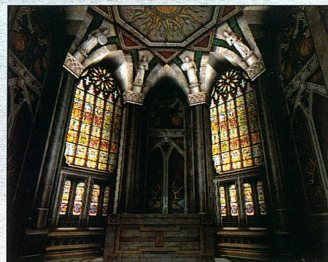
BLACKSTONE CHRONICLES



STARSHIP TITANIC



WHEEL OF TIME

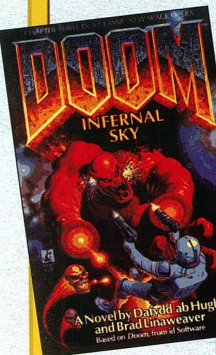


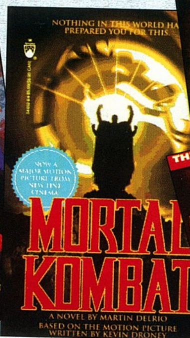
TOM CLANCY: POLITIKA, RAINBOW 6

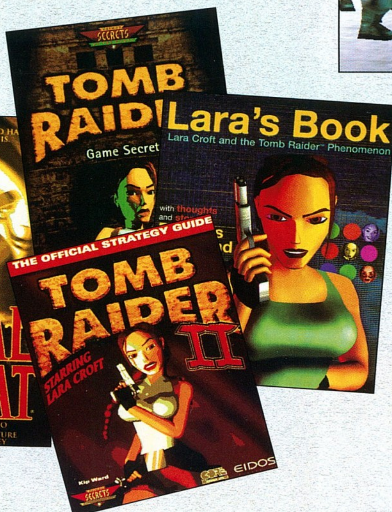










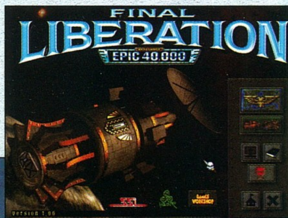


Egyebek

A zene, a film és az irodalom csak három a rengeteg szórakoztatási forma közül, amely a játékokkal kapcsolatban áll – igaz, e három fonódik össze legjobban a programokkal. Létezik azonban ezeken kívül még jó néhány jól sikerült „házasság", amelyekről érdemes néhány szót szólni. Mindenekelőtt a társasjátékok és a játékprogramok közös „ügyleteit" kell megemlíteni, mert mind a táblás játékok (RISK, Stratego, Monopoly, Diplomacy, és természetesen a sakk), mind a kártyás és kockás játékok (Dragon Dice, Magic: The Gathering, Legend of The Five Rings) szoftverváltozatai általában nagyon jól sikerültek, és ezzel újabb köteléket hoztak létre a játékprogramok és a „külvilág" között. További kapocs az az igény, amely az utóbbi időben alakult ki a játékok merchandising-termékei iránt. Nemrég dobták piacra a Lara-babát, a Small Soldiers című film pedig már tudatosan úgy készült, hogy programként és játékkatona-változatban is eladható lehessen. És ezek még csak a babák, a játékokhoz kapcsolódó pólókról, sapkákról, táskákról, bögrékről, kitűzőkről és egyéb mütyűrökről még nem is beszéltünk.

WARHAMMER





MAGIC: THE GATHERING



VAMPIRE: THE MASQUERADE



AD&D





Ugyanakkor a mindennapi élet egyéb területei is kezdenek fokozott érdeklődést mutatni a játékprogramok iránt. A Face nevű angol életmód- és divatmagazin interjút készített Lara Crofttal és címlapra rakta őt. Egyre több televízió-társaság készít műsort játékokról (hazánk kereskedelmi TV-jeiben is vannak már játékrovatok a számítógépes műsorokban), Amerikában és Angliában már a werkfilmek is mindennaposak. Minden jel arra mutat, hogy a játékok egyre inkább helyet követelnek az átlagpolgárok hétköznapjaiban.

Összegzésül elmondhatjuk, hogy míg régebben a szórakoztatóipar többi ága adott témákat a játékoknak, ma már egyre gyakoribb, hogy a játékok szolgáltatnak témákat a többi szórakozási formának. Ennek oka a játékok gyors hódításában keresendő. Egyre többen választják a szórakozásnak ezt a formáját, tehát a játékipar egyre nagyobb üzlet. Ennek következménye az, hogy már a mozikban, könyvekben, zenében és egyéb „civil" területeken is játékokkal találkozik az ember, és – mivel ez a jelenség felkelti a tömegek érdeklődését – ez újabb fogyasztókat fog vonzani. Ez az öngerjesztő folyamat most kezd még csak igazán beindulni, és fontos mozzanata a még gyerekcipőben járó cyberstyle-életmód fejlődésének...
Befejezésül kanyarodjunk vissza a cikk kiindulási pontjához, a Music Instructor slágeréhez, a Get Freakyhez. A Warner és a GT Interactive felismerték a játék- és a zeneipar együttműködésének előnyét, és példát mutattak a többi kiadónak. Lapzártakor érkezett hírünk, miszerint a Duke Nukem Forever főcímzenéjét a népszerű heavy metal banda, a Megadeath játssza, csak azt a jóslatot erősíti, miszerint bízvást számíthatunk a követőkre...

MEGADEATH – DUKE NUKEM FOREVER



Heroes of Might and Magic III

A cél mágia és acél

▼ New World Computing / 3DO / Ubi Soft

Elérkezett a pillanat, hogy mindannyian leporoljuk kopottas páncélunk, kiélezzük csorba pengénk, és újra átfussuk rojtosra olvasott varázskönyvünket. Miért is tanácsos ezeket az előkészületeket megtenni? Mert megérkezett a nagy sikerű Heroes of Might and Magic-sorozat harmadik epizódja, ami – mint az várható volt – minden eddiginél nagyobb, szebb és veszélyesebb mesevilágba kalauzol minket.

A Commodore 64-es múlttal rendelkező olvasóknak minden valószínűség szerint ismerősen cseng a King's Bounty név. Jon van Caneghem számítógépes időszámítás szerint valamikor az özönvíz környékén alkotta meg ezt a maga nemében páratlan programot. A számítógépes játékok akkoriban még nem olyan színes világába sikerült is áttörő újdonságot hoznia. A körökre osztott játék két alapvetően eltérő dimenzióra épült. Az egyik a térképen zajló barangolás, kutatás, míg a másik maga a csata volt, ami már külön terepen játszódott, lefolyása pedig leginkább a sakkhoz volt hasonlatos. Caneghem a sikeren felbuzdulva PC-n is folytatta áldásos tevékenységét. Ekkor azonban egy remek változtatást is eszközölt, tudniillik következő stratégiai játékának hátteréül az akkor már méltán híressé vált Might and Magic kalandjáték-eposz világát választotta, ami mérhetetlen pluszt jelentett a Heroes of Might and Magic debütálásakor. Természetes dolog, hogy a zajos, már-már frenetikus fogadtatás további epizódok fejlesztésére ösztönözte az alkotót. Így született meg a HMM2, majd most a harmadik rész.

Hősöm, hősöm, mondd meg nékem...

Az alapvető koncepció szinte teljesen érintetlen maradt, s ez alól nem kivétel a mostani folytatás sem. Adott egy kitalált, mesebeli lényekkel benépesített fantasy környezet, ahol a nagybetűs Jó vívja örök harcát a Gonosz erőivel. Mint az megszo-



kott, kezdetben túl gyengék és szegények vagyunk ahhoz, hogy közvetlenül szembe merjünk szállni ellenségünkkel. Ezért indítunk útjukra hősöket, akik seregeik élén bányákban, erőforrásokban gazdag területeket hódítanak számunkra, megalapozva ezzel nyersanyagbázisunkat. Katonáink kiképzése elsősorban városokban, erődökben folyik, ezért az ilyen helyek megszerzése elsőrendű feladataink közé iktatódik. A városok infrastruktúrája kezdetben meglehetősen szegényes képet fest, így a különböző védművek, toborzó helyek felállítása is a mi nyakunkba szakad. Háborúzni költséges mulatság, ezt már sokan helytállóan kifejtették, nincs ez másként a HMM-sorozatban sem. Pénzhez, jobban mondva aranyhoz elsősorban a (rém)uralmunk alatt álló településekről befolyt adókból juthatunk, de a vidéket járva rábukkanhatunk aranybányákra, amelyek szintén állandó bevételi forrásként szolgálhatnak, illetve a még felfedezetlen területeken elég sűrűn fogunk kincses ládákra, aranykupacokra is bukkanni. Ez utóbbi egy kicsit megmosolyogtató eleme a játéknak, de hát egy varázslatos mesevilágnak engedjünk meg ennyi irrealitást. Alkalmanként a megszerzett aranyak felhasználásáról is döntenünk kell, miszerint bevételezzük a kincstárunkba az újabb nemesfém-adagot, netán szétosztjuk örökké elégedetlenkedő parasztjaink között. Az általános értelemben vett jótékonykodásnak nem sok értelme lenne egy stratégiai játékban, de jelen esetben sem tisztán karitatív célokról van szó, ugyanis a szétosztott pénznek logikusan morál-növekedés, illetve (eléggé érthetetlen módon) tapasztalati pont-emelkedés a jutalma.

Most érkeztünk el ahhoz a ponthoz a játék stílusának ismertetésében, amikor a HMM-et átható kaland- vagy inkább szerepjáték-elemek teljesen tiszta állapotban felfedezhetők. Hőseink ugyanis tapasztalati pontokat gyűjtögetve egyre nagyobb hatalommal rendelkeznek, ami nem merül ki hadvezetési képességük vagy varázslói tudásuk fokozatos erősödésével, hanem számtalan egyéb területen hasznunkra váló ismeret elsajátításában is megmutatkozik. Egy tapasztalt vezér elképzelhető, hogy gyorsabban tudja seregeit vezetni, netalán extra jövedelmekhez juttat minket, vagy éppenséggel diplomáciai mesterfogásaival az ellenségből fegyvertársat varázsol.

Újdonsült újdonságok

Meglehet, a „történelmi" áttekintés a veterán játékosoknak nem jelentett töménytelen különleges információt, így itt az ideje, hogy rátérjünk az őket is bízvást érdeklő részre: az újdonságokra, változtatásokra, amelyek a harmadik részt kiemelik a trilógia többi tagja közül. Ahogy azt a folytatások túlnyomó többségénél már megszokhattuk, a „nagyobb, több, gonoszabb"-koncepció nyomja rá bélyegét itt is a fejlesztésre.

Hőseinket nyolc különböző stílusú településről toborozhatjuk. Minden városnak megvan a maga speciális épülete, amit sehol máshol nem leszünk képesek előállítani. Ilyenre példa a megidéző kamra vagy a mana-örvény. Magától értetődik, miszerint a harmadik epizód városaiban sokkal több lehetőségünk van a fejlesztésre. Ez azért is evidens, hiszen immár nem öt-, hanem hétféle egységet toborozhatunk település-fajtánként. Ennek egyenes következménye, hogy a hódításainkban részt vállaló seregek összetétele is heterogénebb formát ölt – köszönhetően a több, mint százféle (!) alakulatnak.

Kalandozásaink Erathia földjén két szinten zajlanak, mert ezúttal a föld alatti világba is hódíthatunk, barlangrendszerek, járatok, föld alatti települések felfedezésével és elfoglalásával. Utunk során átjárókat fedezhetünk fel, amelyek azonnali váltást tesznek lehetővé a két hadszíntér között. Ezáltal a játék stratégiai eleme is felértékelődik, hiszen mindkét „világon" résen kell lennünk, nehogy kellemetlen meglepetést okozzon egy nagy hirtelenséggel felbukkanó ellenséges horda.

Ha azonban mégis bekövetkezik az elkerülhetetlen, és csatába kell küldeni csapatainkat, a program eme részénél is fel tudunk fedezni némi pluszt. Hőseink irányítása alá immár hét csapattest tartozhat, amely helyeket saját ízlésünk szerint tölthetünk ki különböző vagy ugyanolyan lényekkel, variálhatjuk felállítási sorrendjüket és elhelyezkedésük formáját is. Maga az ütközet a megszokott hatszögletű, hexás rácson bonyolódik, mondanom sem kell, hogy jóval tekintélyesebb területen, mint amekkorát az elődök tudtak nyújtani. A csata menete alapvető változásokon nem ment át, egységeink gyorsaságuk szerint következő sorrendben léphetnek, miközben vezérünk varázslataival segítheti őket. Lényeges változás, hogy a harmadik részben már a repülő egységeknek is behatárolt mozgástere van, azaz nem rendelkeznek végtelen mozgásponttal a harcok alatt. Ugyanakkor a Taktika képességgel bíró hősök képesek rá, hogy a csata megkezdése előtt bizonyos határig tetszés szerint állítsák fel seregeiket. Ez főleg akkor jelent hatalmas előnyt, ha mi erős, de lassú, közelharcra képzett egységeket vezetünk, mialatt ellenfelünk derékhadát távolsági harcra termett legények alkotják. Seregünket három típusú kiegészítő felszereléssel is elláthatjuk, amelyeket a városok kovácsai készítenek el számunkra – bár kicsit furcsa, mi közük van a derék mesterembereknek az elsősegély-sátor megalkotásához?











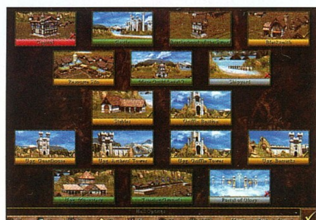


Egy vezér legyen mindig jól öltözött

A Heroes of Might and Magic legsarkalatosabb elemét mindig is a seregeket vezetni képes hősök képezték. Nincs ez most sem másként, sőt, elmondható, hogy jelentős bővítéseket eszközöltek e téren is. A hősök mindegyike egyedi személyiség, külön előtörténettel, speciális tulajdonságokkal. Választani közöttük csak ízlés és szerencse dolga lesz. A fejlődésük ellenben már a mi gondunk. Szintlépésenként a szokásos tulajdonságnövekmény mellett két képesség közül választhatunk, melyiket látnánk szívesebben hősünk eszköztárában. Ezek a képességek nagyon komolyan befolyásolják karakterünk és saját eredményességünket, ezért ne rutinból, hanem a helyzetnek megfelelően döntsünk az alternatívák között! A jártasságok száma limitálva van, szám szerint nyolc különböző dolgot tanulhatunk ki, de jó hír, hogy ezeket két lépésben továbbfejleszthetjük.

Aki szereti az „öltöztetős" kalandjátékokat, ahol karakterünkre mindenféle tárgyat aggatva kell egyre hatalmasabbá válnunk, az





minden bizonnyal örömmel veszi, hogy ezentúl a HMM-ben is megteheti ugyanezt. Ily módon el kell majd döntenünk, melyik varázssisakot nyomjuk barbárunk fejére, vagy éppen azt, hogy a szerencsét hozó amulett helyett a mágiától védőt akasszuk-e varázslónőnk karcsú nyakába. Azért ki kell ábrándítanom mindenkit, ilyen kellemes dilemmák elé ritkán kerülünk...

A SZÉPSÉG NEM MINDEN, DE...

A leginkább elismerésre és említésre méltó formabontás a játék grafikai elemeinél fedezhető fel. Nem, szerencsére szó sincs róla, hogy most már a HMM-rajongóknak is 3D-s grafikus kártyáért kéne szaladniuk! Megmaradt a két dimenzió és a nagy térkép „ugrálós" közlekedési módja, de mindez 800x600-as felbontásban. Első hallásra ezek a számok már nem vágnak földhöz egyetlen szórakoztató számítástechnikában járatos embert sem, azonban most egy körökre osztott stratégiai játékról van szó, ahol ez még mindig tekintélyt parancsoló részletességnek számít. Nem is beszélve arról, hogy az állóképek szín- és formavilága kifejezetten jól megválasztott, ezáltal kellemes hatást, varázslatos hangulatot ébresztenek a szemlélődőben. A csatatéren megjelenő figurák is kiléptek a sivár keretek közül, egytől-egyig 3D-ben renderelték, amivel némi térhatást sikerült elérnie a grafikusoknak. Ütközeteink alatt katonáink folyamatosan mozgolódnak, buzdítják magukat, társaikat, vagy éppenséggel az ellenséget hergelik.

A zenei aláfestés elképesztően változatos. Elég bekukkantanunk egyik várunkba és azonnal vált a zene, hogy a hely hangulatának megfelelő hátteret biztosítson. Csatáink alatt vérpezsdítő dallamokat játszik a katonazenekar, kalandozásainkat halk muzsika kíséri, míg kutakodásunk sikerét mennyei összhangzat tudatja fülünkkel. Az MP3-as formátumnak köszönhetően a körülbelül egy órányi hanghatás, zene mindössze hatvan Mbyte-ot rabol háttértárolónk kapacitásából, amire azért van szükség, hogy ne kelljen minden egyes hanghatás váltásnál a CD korongon keresgélnie a szerencsétlen számítógépnek.

Végezetül két kötelezően említést érdemlő elem. A pályaszerkesztő, ahol viszonylag egyszerű módon élhetjük ki alkotói fantáziánkat, illetve változtathatjuk meg az eredeti küldetések feltételeit, ha túl nehéznek, netán túlságosan könnyűnek bizonyulnának. A másik említendő rész a többjátékos üzemmód, ahol már nyolcan versenghetünk egymás ellen a végső győzelemért. A legújabb epizód lehetővé teszi, hogy üzeneteket küldjünk partnereinknek, illetve bizonyos funkciók ellenfeleink lépése alatt is szolgálatunkra állnak, ezáltal lehetőségünk adódik tervezgetni, mialatt a többiek ténykednek.

Katonák, fegyverbe! Erathia földje negyvennél több összecsapással és hat különálló hadjárattal vár minket – ideje indulnunk hát!







VÉLEMÉNY

Alkalmanként elcsodálkozom azon, milyen rövid távra képesek csak gondolkodni egyes kiadói csoportok. Sikeres játékról folytatást kell készíteni. Ez bizony alapszabály, csakhogy nem mindegy, hogy milyet, mennyit és mikor. Ha a második rész silány, akkor pusztán az első epizód kasszájának kipótlására alkalmas a folytatás megírása, ellenben az igényes, ötletes, fejlődést mutató új terméket követhetik további játékok. Arra is volt már példa, hogy egy nem túl sikeres első részt fantasztikus folytatások követtek. A Heroes of Might and Magic nem ebbe a kategóriába tartozik. Az első rész is legalább akkora siker volt, mint utódai vagy elődei, azonban mostanra – nekem személy szerint – kicsit elegem lett a stílusból. Remélem nem vagyok egyedül azon az állásponton, hogy a több varázslat, brutálisabb szörnyek, nagyobb térkép „fejlesztési vonalat" nem értékelem túl sokra. Visszagondolva a második részre, ott sem volt sokkal többről szó, mégis, ott még maradt némi lendület a korábbi alkotás stílusából. Mára ez kicsit monotonná, nehézkessé vált, ezért nem tudtam megbarátkozni a harmadik résszel.
Bár el kell ismerni, sokat dolgoztak a játék alkotói. A hanghatások varázslatosak, a szörnyek végre életszerűséget árasztanak és az öltöztethető hős rendszere is rugalmasabbá, érdekesebbé teszi a programot. Nincs semmi probléma a harmadik résszel, játszható, szép, összetett, hangulatos – csak azért kár, hogy volt előtte egy HMM és egy HMM2...

-CSONTI-

MÁSIK VÉLEMÉNY

Igazából sohasem tudtam megérteni, mit esznek egyesek annyira a Heroesokon – ráadásul olyan emberek, akik más stratégiai játékot a kezükbe sem vesznek (megkapó látvány, ahogy egy Quake-őrült átszellemül arccal néz rám, amikor a Heroest megemlítem neki). Engem az előző részben annyira kiábrándított a csata-rész meglehetősen primitív stratégiai- (öljünk le mindenkit, aki él és mozog) és grafikai kivitelezése (a szörnyek nagy része elnagyolt volt, és gyakran nagyobbakra rajzolták őket, mint a mellettük lévő kastélyt), hogy nem is foglalkoztam vele huzamosabb ideig.
A Heroes harmadik része viszont annyira hangulatosra sikeredett, hogy nem lehet neki ellenállni. A stratégiai rész egyszerre könnyen megtanulható és összetett, és a csaták is taktikusabbra sikerültek. A hősök és szörnyek grafikája pedig – ha nem is a Myth 2-höz mérhető –, de hozza azt a színvonalat, amit ma elvár az ember. Az átvezető mozik és a küldetéseket összekötő sztori is nagyon feldobja a Heroes-sorozat és a hozzá hasonló játékok kissé száraz és monoton játékmenetét.
Nagyszerű, mesés hangulata, könnyű kezelhetősége és sokrétű játékmenete miatt a Heroes III a stratégiai játékok palettáján most igazi favorittá vált, megosztva trónját Sid Meier Alpha Centaurijával.

BAD SECTOR

Wilbur Humphrey levele

Parancsnok!

Remélem, levelem az Erathiába induló expedíció kihajózása előtt megérkezett, és legjobb egészségben találta Önt. Sajnálatos, hogy ilyen nehéz időkben kell levelet intéznem Önhöz, azonban halaszthatatlan kötelességeim miatt képtelen vagyok személyesen részt venni a búcsúztatáson.

Mindenekelőtt engedje meg, hogy gratuláljak kinevezéséhez. Végtelenül örülök – sőt, hálás vagyok -, hogy Cathrine királynő olyan képességű embereket tudhat maga mellett, mint Ön. Ugyanakkor korántsem vélekedem ennyire pozitívan néhány útitársáról. Tudom, hogy sokkal jobban boldogul a csatatéren, mint a királyi udvar forgatagában, de engedje meg, hogy figyelmeztessem, ez utóbbi színtér stratégiája és taktikája is legalább olyan bonyolult és halálos lehet, mint amilyenekkel egy fegyveres konfliktus során találkozhat. Nem, nem rendelkezem valódi bizonyítékokkal, amelyek bárminemű hűtlenség vagy felségárulás tényét igazolnák – pusztán csak megérzés.

Igen sajnálatos, hogy erathiai látogatása nem békésebb időkben történik, amikor a táj szépsége és örökkévalósága magával ragadja az embert. Legalábbis így volt ez Nicolas Gryphonheart uralkodása alatt. Nagy király volt és remek szövetséges. Emlékeimben, mint az erő és a becsületesség legnagyobb bajnokát őrzöm, amely képességek szerencsére a mi szeretett Cathrine királynőnkben is felfedezhetők. Bizonyára tudomása van róla, hogy ő még most is ártó szándék kezét véli felfedezni a király halálában. Ne ítélkezzen azonban elhamarkodottan, és ne tartsa ezeket a gondolatokat egy szenvedő leánygyermek képzelgésének. Való igaz, a királynőt megviselte apja halála, de szerencsére a fajdalom nem vette el a józan eszét.

Hallgasson a borúlátásomra! Figyelje a hátát, ha másért nem, hát egy barát kedvéért, akit az öregség cinikussá és gyanakvóvá tett. Biztos vagyok benne, hogy a legrosszabb fényben látom a történéseket – szakmai ártalom. Talán túl régóta űzöm ezt a hivatást... Isten Önnel, kedves barátom! Türelmetlenül várom visszatértét, amikor a kandalló fényénél teázva elmesélheti utazása történetét.

Legyen a tenger nyugodt és a szél kitartó hosszú útjukon!

Szívélyes üdvözlettel:

Wilbur Humphrey, Enroth régense

A Heroes-trilógia

Defender of the Crown, King's Bounty, Warlords, Master of Magic, Heroes of Might and Magic. Ezeket a neveket említenénk, ha krono-



logikusan végig szeretnénk venni a körökre osztott fantasy stratégiák legnagyobbjait. Volt egy közös vonás az említett alkotásokban, mégpedig a megunhatatlanságuk. Igaz ugyan, hogy mindegyikük hagyott kívánnivalót maga után, példának okáért a Master of Magic nem jeleskedett a grafika terén, sőt, ugyanez elmondható a Warlords trilógiáról is, ám ezeket a gyengéket ellensúlyozta a hihetetlenül jó játszhatóság.

Első felvonás – Új csillag születik

Négy évvel ezelőtt napvilágot látott egy új játék a stílusban az akkori kornak megfelelő csodálatos grafikával, játszhatósággal és hangulattal – ez volt a Heroes-sorozat első része. A legendás RPG-ciklus, a Might and Magic ekkor az ötödik részénél tartott, s a New World Computing meglepte a stratégia elkötelezett rajongóit egy olyan játékkal, amely körökre



osztott, és a kerettörténet a méltán nagy nevű szerepjáték-sorozatból való. A Heroes of Might and Magic-ben fellelhettünk már jól ismert hősöket, varázstárgyakat, szent ereklyéket, amelyek mind-mind fokozták a már amúgy is nagyszerű hangulatot. A fantasy hívek örömittas kiáltással vetették rá magukat a játékra, és le nem vették róla a kezüket hosszú hetekig, hónapokig.

Az első részben mindössze négy különböző kastélytípus közül választhattunk magunknak

tetszőt (lovag, barbár, boszorkány és boszorkánymester), és a hősök is csak e négy kaszt valamelyikéből kerülhettek ki. A csatatér meglehetősen kicsi volt, a gép MI-je egyáltalán nem volt tökéletes, valahogy így működött: ha látsz íjászt (vagy egyéb távolsági fegyverrel felszerelt egységet), akkor csak azt lődd te is a sajátjaiddal, illetőleg támadd a közelharci egységeiddel! Ha már minden íjász kipusztult, csak akkor következzen a többi ellenséges egység! Jól látszik, hogy így egyszerű trükkökkel könnyen meg lehetett verni a gépet, és egy idő után unalmassá vált a csata.



Második felvonás – a döbbenet fokozódik

A második rész megjelenése természetesen számot tevő érdeklődésre számíthatott, hiszen a játékosok el sem tudták képzelni, mit lehet még ezen csiszolni, mit lehet még itt tökéletesíteni. Érdekesség, hogy közben nem jelent meg újabb Might and Magic rész, csak a Price of Loyalty; azaz a Heroes 2 kiegészítő lemeze után éledt fel hamvaiból – akár egy főnix – az RPG-sorozat, és jelent meg a hatodik rész. Visszakanyarodva a Heroes második részéhez, a fantasy-rajongók ismét nem csalódtak – sőt! A grafika jóval szebb lett (az ember akkor nem gondolta volna, hogy ezt még mindig lehet fokozni), és játéktechnikailag is sokat fejlődött a helyzet. Kiegészült a várhalom egy újabb típussal, a varázslóval, így már öt különböző kalandozó kaszt került fel a képzeletbeli listára. A térképen egy trükkel végre szét lehetett osztani az azonos típusú egységeket, így képezhettünk például 20 sárkányból egy négyszer ötös sárkányhordát. Ennek előnyét gondolom, nem nagyon kell magyaráznunk... Meglepő módon az MI-n nem sok változást lehetett felfedezni, ugyanúgy az íjász típusú egységeket támadta, amíg el nem pusztult mindegyik...

Harmadik felvonás – a kiteljesedés

A már sokat említett fantasy-rajongók az első és második alkalommal is kiéhezetten vetették rá magukat a játékra, harmadszorra azonban már mérsékeltebb és konszolidáltabb volt a fogadtatás. Pedig meg kell hagyni, a maga nemében ismét tökéleteset alkottak a készítők! Hiszen jól bevált játékmeneten minek változtatni, elég, ha a részleteket tovább finomítjuk! Meg kell hagyni, a grafika valóban lenyűgöző, nagyszerű ötlet volt a várak háttereként digitalizált képeket felhasználni (bár a lovagi vár háttere inkább az ausztriai hegyvidékre emlékeztet, meg tiroli bőrnadrágokra, mintsem a feudális hűbéri rendszer viszontagságaira)... A térkép immáron 800x600-as felbontásban mutatja nekünk a kincsek, bányák, ásványkincs-lelőhelyek pozícióját. Talán egy kicsit túlzásba is estek az alkotók, a térkép kissé túlzsúfoltnak tűnik, lépten-nyomon beleakadunk valamibe, még akkor is, ha nem szeretnénk.

A játék kezd egyre inkább egy szerep- és stratégiai játékegyveleggé válni, hiszen a hősöknek mostantól már nemcsak a négy tulajdonságuk mérvadó (attack skill, defense skill, spellpower és knowledge), hanem ezeknél jóval több. Sőt, mi több, az RPG játékokhoz hasonló módon „öltöztethetjük" is hőseinket, karácsonyfa módjára aggathatjuk tele varázstárgyakkal, ereklyékkel stb. Igen pozitív, hogy nemcsak öt különböző egységet vihetünk ezentúl magunkkal, hanem hetet. A csatatér is jóval nagyobb lett, és végre kijavították az eddigi gyenge MI-t: most már nem figyel oda arra a két darab íjászra, ha mondjuk kissé lentebb egy háromszázas csapat vonul előre. A zene minden eddigi részét felülmúlja, annyira jól eltalálták, főleg így MP3 formában volt jó ötlet. Egyrészt takarékosabb, másrészt jóval gyorsabbá teszi a játékot, hogy nem kell a CD trackek között ugrálni. Kilencre nőtt a választható vártípusok száma, az új egységeké pedig száznál is több! Ezek a számok azt mutatják, hogy el fog tartani jó néhány napig, amíg kiismerjük magunkat az újdonságok között, s ezek a napok lesznek a legszebbek, a felfedezés napjai. Ezek után sajnos azonban visszasüllyedünk a megszokott Heroes kerékvágásba: térképről az aranyat felvenni, bányát kisajátítani, ereklyét megszerezni, várat elfoglalni, ellenséges hőst legyőzni, tapasztalatot begyűjteni, és kezdjük elölről az egészet. Ennek ellenére mindenkinek ajánlom a játékot, hiszen azért a néhány napért, hétért megéri. Sőt, már a játék grafikájáért és a zenéért is!



91

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

HEROES	
LORDS OF MAGIC	ZED 98/4 · 79%
MIGHT AND MAGIC 6	ZED 98/6 · 91%
MAGIC AND MAYHEM	ZED 99/1 · 85%

Resident Evil 2

Újra közöttünk a Gonosz...

▼ Virgin Interactive / Capcom

1997 egyik ködös éjszakáján SWAT kommandósok kis csoportja bevetést hajtott végre Racoon City közelében. Amint földet értek, azonmód megmagyarázhatatlanul agresszív, pokolbéli teremtményeknek tűnő DOLGOK támadtak rájuk a sötétből. A vérfürdőben lassacskán alulmaradó, alig ocsúdó emberek egy közeli, elhagyatott majorság falai közt leltek átmeneti biztonságra. Alig fújták ki magukat, máris rájuk tört a különös harc utáni remegés. A VALAMIK ugyan mozogtak, de nem éltek...! S ekkor a sötétség ismét megmozdult körülöttük...



ajd' másfél éve már annak, hogy Racoon City közelében először elszabadult a pokol. Az Alone In The Darkot új köntösbe öltöztetve, kicsinosítva a Capcomnak sikerült egy sikeres horror-akció-kalandjátékot összehoznia. A Gonosz egy hihetetlenül sikeres PSX-es folytatás után most PC-n is visszatér Racoon Citybe!

Grafikailag némiképp átdolgozták az engine-t, amúgy minden maradt a régiben. A renderelt bevezető képsorok pergése közben felmerül bennünk a kérdés: vajon meddig lehet még elmenni? Mikor érjük meg, hogy nem lesz szükség színészekre? Bizonyos mozifilmek már most előrevetítik ezt a jövőt... Hogy messzire ne menjünk, a Blade Runner animációi előtt is sűrűn levettük a kalapunkat – itt sincs ez másképp. Leginkább a rendezőt illeti dicséret, aki az animátorok munkáját koordinálta. A szokványostól eltérő, hangulat- és hatásvadász kamerabeállások, a gyors, pergő események, s a váratlan, hátborzongató ritmusváltások egy nagyszerű, de legalábbis izgalmas játék kontúrjait vetítik előre.

A grafikai kivitelezés során alkalmazott technológia manapság már nem akkora szó, mint az '97 októberében volt. Ennek jegyében a programozók úgy döntöttek, hogy a renderelt hátteret időnként rajzoltra cserélik ki. Az ötlet jó, lévén akár a kilencvenes évek elején hatalmas sikert aratott Alone In The Darkban, itt is rögzített a kamera. Valahol a fal egy pontján, ahonnan a terület nagy részét be lehet látni. Amint főhőseink valamelyike ennek a széléhez közeledik, vagy túlságosan is megközelíti a hátteret, a kamera vált. Ehhez a technikához és megoldáshoz akár az egész hátteret szépen újrafesthették és bedigizhették volna, nem rontott volna egy cseppet sem a játék élvezhetőségén. Egy kicsit talán csiszoltak a grafikusok a karaktereken, ez különösen megmutatkozik az élethű mozgásban, a mindenfelől elősereglő zombik tétova, mégis céltudatos csoszogásában, valamint a vérfröcsögés „hollywoodiságában". A játék során számos apróbb mozibetét színesíti és teszi teljes egésszé Racoon City szomorú történetét. Ezek egy része renderelt és nagyon szép, akár az intro, a többi rész a játék saját engine-jével készült, s mint ilyenek, már kevésbé látványosak, mint az előbb említett képkockák.

A játék tulajdonképpen vérbeli horror, szó sincs benne zöld vérről vagy kicenzúrázott részről. Ez meglepő, mert tudvalevően a cenzorok ma már egy tamagotchiba is képesek belekötni... Márpedig itt rendre előfordul, hogy a képernyőt összemaszatolja a haldokló főhős nyakából elősprickelő forró vér, vagy hogy egy jól irányzott lövéssel egy



lábat vagy egy fejet sikerül elpörkölni a testtől. A zombik a lövések hatására elesnek, ám ha nem kaptak eleget, rövidesen ismét feltápászkodnak, mintha mi sem történt volna. Ezek a sokat emlegetett teremtmények egy sajnálatos baleset következtében jöttek létre. Tulajdonképpen lehetne őket beteg embereknek is nevezni, ha figyelembe vesszük, hogy a zombi valójában egy varázsló által mozgatott halott test. Racoon City zombijai úgy keletkeztek, hogy egy kísérleti vírus került a levegőbe, ott mutálódott, majd beborította a várost. Akár a hasonló elgondolásból született mozifimek esetében, itt is csak idő kérdése, mikor terjed tovább a halálos fenyegetés... Az RE2 négy főszereplője közül kettővel – Leon S. Kennedyvel, az újonc és idealista rendőrrel, és Claire Redfielddel, a felettébb csinos újságírónővel már a játék elején megismerkedhetünk. Ada Wong és Sherry Birkin csak később következik – az előző résszel ellentétben itt hosszas játékmenetre kell számítani! tologatni két jól látható helyre... Talán ez is PlayStation-átok, de már az első részben is joggal hiányolhattuk a komolyabb logikai részeket. A legnagyobb gondot inkább az állandóan támadó zombisereg jelenti. Hosszas próbálkozások után rájöhetünk, mikor melyiket kell a padlóra küldeni, s mikor érdemesebb elfutni előlük, kihasználva gyorsaságunkat.

Mind a négy szereplőre szükség van a játék teljesítéséhez, tehát nem választható egyikük sem. Ez az RE1-ben annak idején még nem így volt, ott egy férfi és egy női kommandós közül választhattunk egy szimpatikus figurát. Most csavartak ezen, és szép egymásutánban kerül elő két hölgy, egy kislány, no és persze Leon, a nem túl profi. Van olyan szűk alagút, ahová csak egy kisgyerek férhet be, s van a már említett szobros rész, amelyhez egy férfi ereje és testsúlya szükségeltetik. Nem váltogathatunk magunk a szereplők között, a program elég lineárisan kínálja fel őket.



A játék akció része magáért beszél. A Capcom most sem tévesztette el a célt, pergő és véres, már-már sokkoló jelenetekkel rukkolt elő. És mi a helyzet a kalandrésszel? Mint már említettem, jóval hosszabb játékmenetre kell ezúttal számítanunk (már csak azért is, mert két CD-t foglal el a játék). Akár korábban, a főszereplőknek most is saját erejükből kell boldogulniuk. A cél: végképp elpusztítani az átkozott vírust! Ez csak egy nagy-nagy robbanással idézhető elő, amely elsöpri a föld színéről az összes zombit. Ám odáig még hosszú az út – eleinte Leonnak még a szolgálati fegyverébe sincs elegendő lőszere, nemhogy robbanóanyaga...! Apró és nem túl embert próbáló fejtörőket meg-megoldogatva egyre távolabb és távolabb jut a játékos. Ezek a kalandelemek elég egyszerűek – meg kell találni egy kulcsot a bezárt ajtóhoz, vagy szobrokat kell

Mindenhol dicsérték az első részének zenéjét és hanghatásait, s ez minden bizonnyal most sem lesz másképp. A program helpje is felhívja figyelmünket, hogy gyakran álljunk meg hallgatózni – az élőhalottak nyögései és hörgései jól kivehetők, s egy kis gyakorlattal még a számukra is tippelhetünk, mielőtt megpillantanánk őket. A lépték zaja attól függően változik, hogy acélpallón, aszfalton, üvegcserepeken vagy máson toporgunk, s nagy, üres termekben még visszhangzik is. A lövések hangjai is jól eltalálták – Leon egy ízben szert tehet egy helikopter-gépágyúra, s annak jellegzetes felpörgése, zúgása sem hiányzik, kihallatszik a fegyver kerepelése közben. Az egészet pedig igazi horrorisztikus zenei aláfestés kíséri.

A Blood 2 és a Carma 2 után tehát itt az újabb kihívás a horror-műfaj nyers, véres stílusának kedvelői számára!

VÉLEMÉNY

Nagyon jó játék lehetett volna a Rezidens Gonoszból, ha az átírás során figyelembe veszik, mennyivel több lehetőséget kínál egy PC, mint a PSX – amelynek érdemeit nem akarom csökkenteni. Játékállást menteni csak bizonyos helyeken lehet, az ismert írógép-gépszalag módszerrel. Ez elég zavaró és kényelmetlen, amikor sokadjára végig kell járni több helyszínt, csak mert valahol kicsit húzós rész következik. Arról már nem is beszélve, hogy gyakran érnek kellemetlen meglepetések, s ilyenkor gyakorolhatjuk cifrábbik szókincsünket, hogy mikor és hol volt az utolsó mentés. Arra sem figyeltek, hogy ha valamit felveszünk, begyűjtünk, akkor azt nem tudjuk letenni vagy lecserélni. Igaz, itt-ott vannak ládák, ahová elég sok mindent be lehet pakolni, de ezek – akár az írógépek – sohasem ott vannak, ahol éppen szükség lenne rájuk. Mivel eredetileg ez egy PlayStation játék, megértem, hogy ott ez csak így kivitelezhető, no de egy PC-n...?!
A sokat dicsért grafika sem az igazi. Nincs szó, amivel le lehetne írni a rendőrörs kapitányi szobáját – egy pixel-halom az egész. Nagyon illúziórombó, hogy a kiirtott zombik eltűnnek, ha legközelebb arra járunk, ahol fekűdniük kellene. Nem értem, miért kellett digitalizált rajzokkal manipulálni, ha azok ilyen gyengére sikeredtek. A játékmenettel is voltak problémáim. Nekem nem fekszenek ezek a karlelövős, vérfröccsentős mókák, így elmondhatom, hogy az Alone In The Dark minden hibája ellenére sokkal hátborzongatóbb volt, mint ez a program. Itt az izgalmat az jelenti, ha ránk ugrik valami a sötétből, amit le kell lőni, s nem a pszichénkre próbál hatni a játék. A nehézkes mentés, a tárgyak eldobhatatlansága, és főleg a primitív kalandelemek lerombolták kezdeti illúzióimat. Hiába két CD a játék, nem azért fog vele az ember sokat játszani, mert elakad, s törnie kell a fejét, hanem mert mérföldeket kell mászkálnia egy kulccsal, s végigpróbálgatnia a zárakat. A négy szereplő folyamatos szerepeltetése nagyon jó ötlet, de ez már a Zak McKrakenben is megvolt. Igaz, ott nekünk kellett rájönni, mikor kit kell bevetnünk, míg itt egyszerre csak egy figurát enged irányítani a gép. Legalább ezzel nehezíthettek volna!
Egy közepes játék folytatásával állunk szemben, szinte semmi változtatással, ugyanazokkal a hibákkal fűszerezve, mint '97 végén. Ezek a hibák nem bugok, hanem a PSX-átirat miatti kényelmetlenségek. Hiába szép a karakterünk kidolgozottsága, ha a háttér vagy az Inventory menü a C64-es időket eleveníti fel. Ez nagyon kevés manapság... Akárcsak a rögzített kamera, nem egyszer előfordul, hogy nem látjuk, mit csinál a szereplő, mert eltakarja valami. Akkor már legalább egy rögzített, de a karaktert követő kameranézet jobb lett volna. Közepes játék sok vérrel, zombikkal, nagy reklámmal.

ZOTYO

76

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P120 / 16 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS	VOODOO II
MULTIPLAYER	2–5 JÁTÉKOS, INTERNET

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

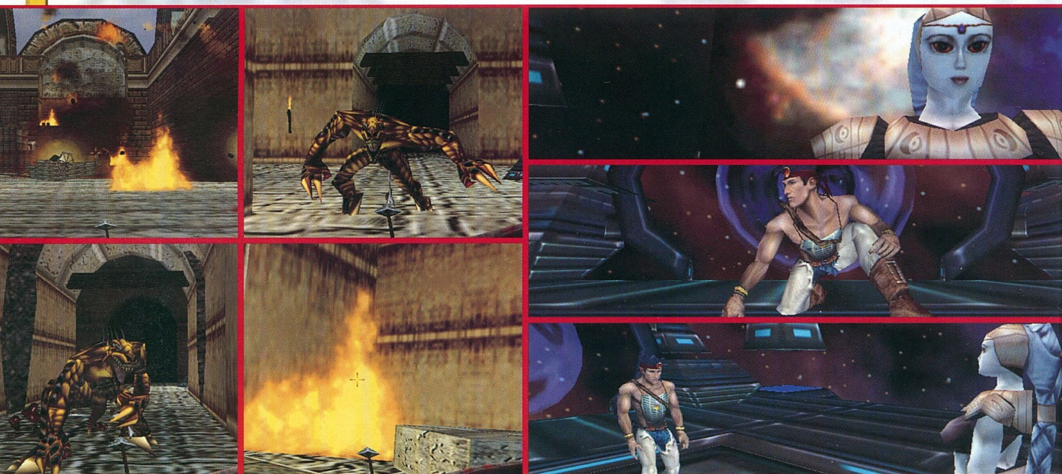
RESIDENT EVIL 2	
ZOMBIEVILLE	ZED 98/2 · 63%
BLOOD 2	ZED 99/1 · 87%
QUEEN – THE EYE	ZED 98/6 · 73%

Turok 2: Seeds of Evil

Halál a dinókra!

▼ Acclaim / Iguana

Turok, a külsőleg indián, belsőleg azonban dinoszaurusz-vadász kalandor és mellesleg a Föld megmentője visszatér, hogy ismét elintézze azt, aki bolygónk biztonságára tör. A körítés mit sem változott az első részhez képest, a készítők azonban azt ígérték, hogy a Turok gyermekbetegségeit meggyógyítják, és a folytatás immáron teljes értékű PC-s akciójáték lesz. Lássuk, mennyire sikerült nekik ezt megvalósítaniuk!





A program háttértörténete nem különösen eredeti, de egy ilyen stílusú játékhoz bőven megteszi: Turok az első rész végén győzelmet aratott Chronoceptor felett, és most megpróbálja egy vulkánba hajítani, hogy megszabadítsa a világot tőle. Ez sikerül is, ám ezzel a cselekedetével egy sokkal halálosabb ellenfél figyelmét vonja magára. Hősünknek ismét szembe kell szállnia az Elveszett Világokat ellepő dinoszauruszok óriási hordáival, hogy a játék végén megküzdhessen a Primagennel, és újból – vélhetőleg igen rövid ideig – békében éldegélhessen (már szállingóznak a hírek a Turok harmadik részének készítéséről...)

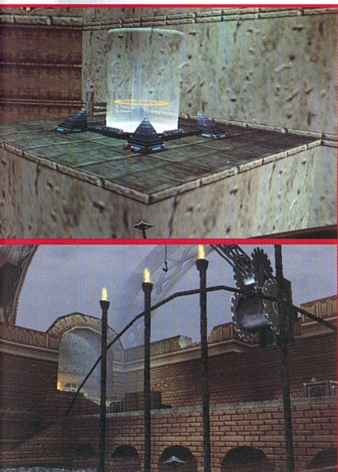
A Turok első epizódját igen sok kritika érte a multiplayer mód hiánya és a save-pontok felhasználása miatt. Mindkettő a játék konzolos származására vezethető vissza, a Turok 2-nél a készítők már tanultak a hibákból, és sokkal jobban szemük előtt tartották a PC-s játékosok kívánságait.

Az első rész is fegyvereiről volt híres, nincs ez másképpen a Seeds of Evilnél sem, hiszen a játék fő vonzereje az, hogy 24 különféle pusztító eszköz található benne. Még nem volt olyan first person shooter, amelyben ekkora lett volna a választék. A rendelkezésre álló fegyverek igen széles skálán mozognak, az egyszerű pisztolytól kezdve egészen a különféle rakétavetőkig és a dinoszauruszra szerelhető mozsárágyúig minden megtalálható a programban. Sőt, vannak kifejezetten víz alatt használható eszközök is, ilyen a szigonypuska vagy a torpedó-kilövő. A kedvenc azonban valószínűleg a lángszóró lesz, a legjobban kinéző fegyver, amely first person shooterben valaha is szerepelt. Az külön öröm, hogy a rengeteg fegyver közül a gyengébbek is igen jól használhatók, különösen az íj, amellyel a legerősebb dinoszauruszt is egy lövéssel megölhetjük, ha sikerül pontosan szemen lőnünk – mondanom sem kell, hogy ez igen nehéz feladat...

A Turok 2 grafikailag nem emelkedik ki a first-person shooterek egyre népesebb családjából, a szörnyek animációja és bizonyos fegyverek megvalósítása azonban igen látványosra sikeredett. Minden ellenségnek többféle halál- és sérülés-animációja van;, hogy melyiket is „adja elő” az attól függ, mely testrészén találtuk el a szörnyeteget. Ha pisztollyal a kezén érjük, akkor látható, ahogy a szörny megremeg a fájdalomtól. Ha arcon pörköljük valami erősebb mordállyal, szinte leszakad a feje, ahogy hátratántorodik. Ha pedig közvetlen közelről mondjuk a

shotgunnal lövünk bele egyet, akkor óriási, látható sérüléseket okozhatunk az ellenségeknek. Az elhalálozáskor látható animációk is legalább ilyen látványosak. A dinók megremegnek, a földre borulnak és rángatóznak fájdalmukban, miközben fröcsög belőlük a vér... Ha erősebb fegyverrel sikerült megkínálnunk az ellenséget, az is megeshet, hogy felrobban vagy elveszti néhány testrészét, mielőtt elpusztulna. Különösen látványos az, amikor íjjal lövöldözünk a dinoszauruszokra, a nem halálos sérülést okozó nyílvesszők ugyanis benne maradnak az ellenség testében, sőt, miután lemészároltuk a szerencsétlen szörnyeteget, fel is vehetjük őket.

A szörnyetegek mesterségek intelligenciája ugyan elmarad a Half-Life-ban szereplő kommandósokétól, de a készítők nem végeztek félmunkát itt sem. Érdekes, hogy a szörnyetegek viselkedése attól is függ, hogy milyen fegyverrel közelítünk hozzájuk. Ha gyalogosan, egy pisztollyal a kézben, vicsorogva rohanunk feléjük, akkor ránk támadnak, ellenben ha egy dinó hátán ülve valami nagyobb eszközzel próbáljuk meg becserkészni őket, van rá esély, hogy felveszik a nyúlcipőt, mielőtt darabokra lőhetnénk őket. Ha helyük és idejük engedi, elugranak a lövedékek elől vagy elrejtőzhetnek a ládák mögé, és fedezékből viszonozzák a tüzet.



A Turok 2-ben található ellenségek általában dinoszaurusz-szerűségek, illetve két lábon járó földönkívüli lények. A játék elején a gyíkszerű hüllőkből lesz több, míg a vége felé inkább már az idegenek dominálnak. Utóbbiak igen változatosak, a Half-Life nagyobb szörnyetegeihez hasonló dögöktől kezdve mindenféle furcsa szerzettel találkozhatunk a játékban. A fő ellenségek hatalmas, több részből álló szörnyetegek, amelyek legyőzéséhez általában darabokra kell bontanunk őket. Gyakori, hogy először a különféle karokat kell lelőnünk róluk (csápok vagy szemek), hogy magát a fő szörnyet meg tudjuk sebezni.

Ha a külsőségektől eltekintünk és csak magát a játékot nézzük, akkor a Turok 2 nem más, mint egy hagyományos akciójáték. A harc mellett időnk legnagyobb részét felfedezéssel, kulcskeresgetéssel és különféle kapcsolók állítgatásával töltjük. A játék ugyan lényegesen több sztorival rendelkezik, mint az első rész, de ezen a téren még így is messze elmarad a kategória legjobbjaitól (Half-Life, Sin, Thief). Aki azonban szereti a lövöldözős játékokat és el tud tekinteni néhány apróbb hibától, jól teszi, ha kipróbálja a Turok 2-t, még akkor is, ha esetleg csalódott az első részben.

VÉLEMÉNY

Bevallom őszintén, a Turok első része nem igazán hagyott mély nyomokat bennem. Szerintem egy ilyen játékot azonnal megöl az, ha csak bizonyos helyeken lehet elmenteni a játékállást, főleg akkor, ha vannak olyan részek a programban, ahol elég egy rossz mozdulat, és azonnal meghalunk. Valószínűleg ez volt az oka, hogy sokakkal együtt én sem foglalkoztam behatóbban a Turokkal, annak ellenére, hogy szeretem a first person shootereket. A második rész megjelenésének hallatára sem igazán jöttem lázba, ám amikor kipróbáltam, meg kell, hogy mondjam, kellemesen csalódtam. Már bárhol el lehet menteni az állást, de nemcsak ez az, ami igazán nagy újítás az első részhez képest. A szörnyetegek animációja első osztályú, különösen, amikor eltaláljuk őket. A grafika is szép, de sajnos megmaradt az első részből megismert köd, ami lényegesen korlátozza a látótávolságot, emiatt hiába vannak nagy terek a programban, nem olyan megdöbbentőek ezek a részek, mint például az Unrealnél, ahol – kis túlzással – kilométerekre lehetett ellátni, így a játékos kiválóan érzékelhette, mekkora területen is mozog. A programban csak hat – igaz, óriási – szint van, de az néha nagyon idegesítő, hogy minden apró részletre oda kell figyelnünk, mert ha valahol nem tudunk továbbmenni, járhatjuk végig az egész terültet elölről, hogy hol hagytunk el valamit... A játék hangulatos és élvezetes - annak ellenére, hogy a grafikai minőségén kívül nem nagyon van „partiban" a többi manapság megjelenő first person shooterrel. Aki nem a sztori, hanem az akció és a lövöldözés kedvéért játszik az ilyen stílusú programokkal, az próbálja ki a Turok 2-t. Én kellemesen szórakoztam vele.

CARIS

MÁSIK VÉLEMÉNY

Az a tény, hogy a program Nintendo 64-átirat, sajnos sok helyen visszaköszön. Ez mindenképpen nagy negatívum, tekintve, hogy a PC-s játékvásárló és a konzol-használó fogyasztói kör mára nagyon elkülönült egymástól. Így ami az egyiknél szinte kötelező kellék, az a másiknál nagyon is furcsán hat. Érdekes, hogy a Super Mario Bros óta „muszáj" a konzolos mászkálós programokba ún. életkristályokat tenni. Ha ezekből összegyűjti valaki a százat, kap egy új életet. Ez azonban PC-n elég zavaró, különösen egy first person shooterben, ahol még soha, sehol nem volt ilyen momentum, ráadásul nincs rá logikus magyarázat: a kristályok létét nem lehet a történetbe beleilleszteni. Ezen kívül az FPS-ekben hagyomány, hogy mindössze egy élete van a játékosnak, ha meghalt, akkor visszatölti az előző állást.
Másik konzolos vonás az elengedhetetlen mangalány. Szintén nem teszi sokkal realisztikusabbá a programot, hogy a cél egy tíz centi szemátmérőjű, félmeztelen, kockásra gyúrt hasú Holdtündér megmentése, aki mellesleg egy űrben lebegő kvázi-piramisban lakik, és HP-vel, lőszerrel, valamint save-kristályokkal dobálja az arra vetődőket.
A program engine-je (dicséretesen) saját készítésű, nem pedig vásárolt licenc. A saját fejlesztés meglepően jól sikerült, kis túlzással az Unreal szintjének felel meg. Még a gyertyának is fél képernyőt betöltő lens flare-je van, és egy-egy robbanás nagyon kidolgozott fény- és füst-effekteket (!) produkál. Az Unrealhez hasonlít még a lények felépítése és aprólékos mozgása is. Nagyon vonzó látvány, ahogy nyílvesszőkkel megtűzdelt, hörgő dinoszaurusz-harcosok tántorognak mindenfelé, akikből vérpatakok zubognak. Akinek ez a szíve vágya, az megkapja, amit akar. Karakterünk és ellenfeleink mozgatása egyaránt az eddig legjobbak közé tartozik. Olyan organikus mozdulatokat láthatunk, amikre a Quake-ben is törekedtek, csak nem sikerült megvalósítani őket. Víz alatt dobálnak a hullámok, szemünkkel fókuszálunk, futás közben bedőlünk a kanyarban, illetve Tomb Raidert megszégyenítő kidolgozottsággal mászunk fel-le a létrán.
Az ilyen jellegű játékok felett eljárt az idő. A Sin-Half-Life-Thief triumvirátus megmutatta, hogy új szelek fújdogálnak az FPS-ek háza táján, és az engine és a grafika nem minden. Egy ilyen programnak kidolgozott történettel, valamint alaposan átgondolt háttérvilággal kell rendelkeznie. Ez egy új játékstílus, a single player first person shooter, amely elsősorban ezeket a jegyeket viseli magán. Sajnos, hiába végeztek jó munkát a programozók, ha az N64-es örökségnek és még ki tudja minek a révén ebben a kategóriában a Turok 2 csak a két-három évvel ezelőtti szintet üti meg. Az pedig a kiadó hibája, hogy nem tudta előre, hogy a konzolos és a PC-s játékosok teljesen más igényekkel rendelkeznek, így ami az egyiken hatalmas siker volt, az a másikon igen nagy bukás lehet. A sok szélsőség átlagolva nálam csak egy közepest érdemel.

ENDER

84

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P266 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–32 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

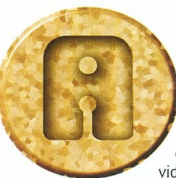
TUROK 2	
UNREAL	ZED 98/6 · 96%
HALF-LIFE	ZED 99/1 · 94%
TRESSPASSER	ZED 98/12 · 84%

South Park

Na, ehhez mit South?

▼ Acclaim

Ha a 3D first person shooterek kiadói kifejlesztenek egy engine-t, általában nem egy játékot építenek rá, hanem többet is – elvégre ugyanazzal a „motorral" teljesen különböző játékokat lehet készíteni, ha más pályákat, textúrákat, fegyvereket és lényeket tervezünk hozzá. Ezt a bevett gyakorlatot alkalmazta most az Acclaim, amikor először Nintendo 64-en, és most PC-n piacra dobta South Park nevű játékát, amely a Turok 2 engine-jét használja.



Aki nézi mostanában a zenei adók műsorát, az naponta láthatja a Chocolate Salty Balls című dal videoklipjét. Ezt a számot Chef, a South Park nevű amerikai rajzfilmsorozat egyik szereplője énekli, és ennek megfelelően a klipben is a sorozatból láthatunk részleteket. Mi, magyarok csak innen ismerhetjük a South Parkot, a tengerentúlon viszont nagy kultusza van a sorozatnak. Érdemes néhány mondatban összefoglalni a rajzfilmet, mert a TV-változat erősen rányomja bélyegét a belőle készült játékra.

South Park egy átlagos kisváros, korántsem átlagos lakókkal, ahol mindig történik valami. A négy főhős kisgyerek, Kenny, Kyle, Stan és Cartman, valamint Chef, a szexmániás és soul-rajongó színesbőrű szakács egyik kalamajkából kerülnek a másikba: hol a város melletti vulkán tör ki, hogy Chef csokis sütijétől kap mindenki szellentőgörcsöket, hol pedig ufók riogatják a lakókat. Az alkotók mindezt a South Parkra jellemző stílusban adják elő, ami direkt primitív rajztechnikát, kétértelmű és morbid humort, valamint dögös jazzbetéteket jelent.

Az Acclaim hű maradt a sorozat hagyományaihoz, amikor 3D first person shootert készített belőle. A környezetet, a helyszíneket és a szereplőket tökéletesen áthelyezték 3D-be, és a humor durvább formájánál is megmaradtak (például – akárcsak a sorozatban – Kenny többször is erőszakos (és vicces) halált hal). Ezen felül rengeteg kis párbeszéddel, átvezető videóval színesítették a játékot, amelyeket a sorozat két alkotója, Trey Parker és Matt Stone írtak. A kerettörténet is ennek megfelelő intellektuális magasságokban szárnyal. Egy üstökös érkezik az űrből, és természetesen South Park mellett zuhan le. Hamarosan furcsa dolgok történnek: az állatok megvadulnak, bősz tehenek és agresszív pulykahordák tombolnak a városban, majd a játékok is követik példájukat, végül furcsa robotok jelennek meg, hogy lerombolják South Parkot (ez egyébként a sorozatban nagyjából minden második részben megtörténik). Kiderül, hogy az üstökössel űrlények érkeztek a Földre, és ők állnak az események hátterében. Kenny, Kyle, Stan és Cartman természetesen kezükbe veszik az irányítást, és elhatározzák, hogy (öt nagyobb lélegzetű epizódban) rendet tesznek a városban.

Itt kezdődik tehát a játék, és itt kezdődhetnek a játékosok kifogásai is. A programon ugyanis nagyon látszik, hogy N64-átirat: csak az egyes szintek között lehet állást menteni (ez azért elég durva egy first person shooternél, és már a Turoknál is nagy felháborodást keltett), a pályák pedig korántsem használják ki a PC lehetőségeit. A szokványos folyosókon, kanyonokon és nyílt

területeken támadnak ránk a szörnyek (sajnos nagyon bután, az idegenek jó öt másodpercig semmit nem csinálnak, miután észrevesznek bennünket), látszik, hogy a pályaszerkesztők is a konzolos verziót vették alapul. Sehol egy magaslat, ahonnan egy szörny tüzel le ránk – pedig ez már megszokott elem a hasonló játékokban. Ezzel szemben viszont rengeteg vad pulykacsordát találunk, amelyek úgy öt-hat eset után unalmassá válnak. Ezzel szemben az ellenfelek és a fegyverek nagyon jól sikerültek. A sorozatból ismert állatkák animációja nagyszerű, halált osztó fegyvereink arzenálja (hógolyó, gumilabda, vécépumpa-vető, dugós golyószóró, tehén-vető, szellentés-generátor és hasonló értelmes dolgok) pedig állandó kacajra fakasztanak. A fegyvereknek az Unrealből megismert másodlagos tüzelési módjuk is van (a hógolyónál például főhősünk egy cipzárlehúzás kíséretében sárgára színezi a hógolyót...), ami az itt-ott felszedhető különféle upgrade-ekkel együtt (dupla lövési sebesség és tűzerő stb.) kellő változatosságot nyújt ezen a téren.

A mutliplayer rész is jól sikerült. A pályák ugyan itt is hagynak némi kívánni valót maguk után, a többjátékos üzemmód rengeteg apró ötlete elfeledteti velünk ezt a hiányosságot. A sorozat szinte összes szereplője közül választhatunk karaktert, így lehetünk Chef, Starvin' Marvin, Ike, Mr. Garrison, sőt, az űrlények bőrébe is bebújhatunk (a legelborultabb multiplayer-karakterek címét viszont kétségtelenül a Sátán és Jézus viselik). Minden karakternek megvannak a maga speciális tulajdonságai, képességei (Ike például 25 HP-s, viszont nagyon nehéz eltalálni, ellentétben mondjuk a 100 HP-s duci Cartmannel) és csúfolódásai – ez utóbbiak nagyon feldobják a multiplayer játékot. További poén a csak multiban megtalálható Alien Dancing Ray nevű fegyver, amelynek hatására az eltalált áldozat idióta táncba kezd, miközben sűrűn grimaszol – ilyet még nem láthattunk egy játékban sem (kár, hogy a karakterek haláluk után nem dobják el fegyvereiket).

A kivitelezésről már nem lehet ennyi jót mondani. A fejlesztők túlságosan ragaszkodtak a sorozat puritán rajzaihoz, és néha kissé túlzásba vitték az egyszerűséget (a házak falai például egyszínűek, még árnyékolást sem látni rajtuk). A tereptárgyak számával sem büszkélkedhet a program. Ezen okok miatt gyakran csúnyának tűnik a játék, hiába tudja az ember, direkt ilyen, és a rajzfilm sem szebb... A zene viszont tökéletes! Hangulatos, hol jazzes, hol „tingli-tangli" dallamok kísérik a játékot, nagyszerű atmoszférát kölcsönözve a programnak.

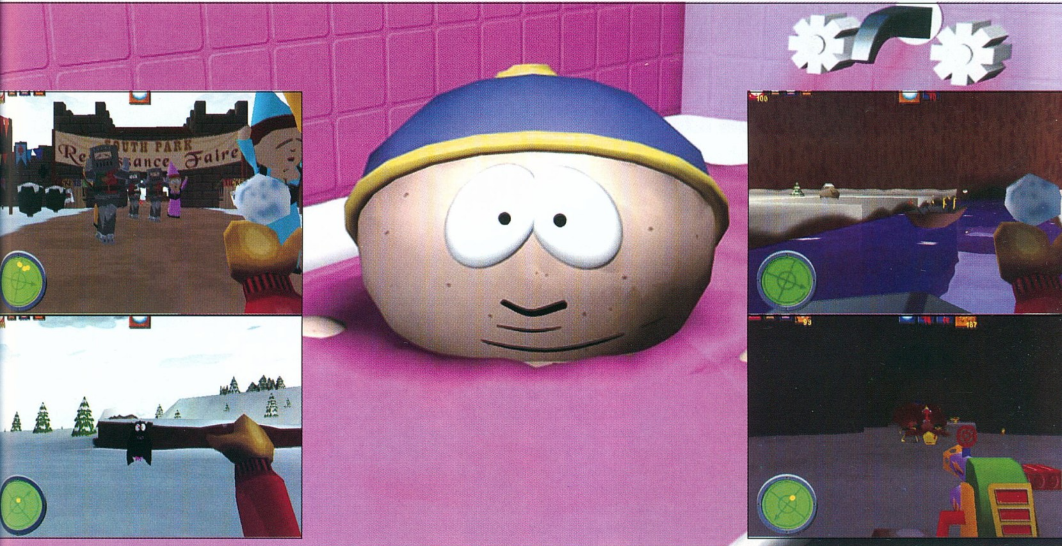
A legnagyobb negatívumról még nem szóltunk, nevezetesen az engine-ről. Nem volt jó ötlet egy új engine-t választani a játékhoz, ha a program nem használja ki annak lehetőségeit. Ugyanezt az eredményt a Quake engine-jével is bőven el lehetett volna érni, és akkor bizonyára nem lenne az ajánlott konfiguráció PII 266-os + 3D kártya (ennél kisebb géppel is lehet próbálkozni – csak nem érdemes...).

A South Park ígéretes játék volt, nagy siker lehetett volna, de csak egy újabb átlagos darab lett a Quake-klónok sorában. Olyan negatívumai vannak, amelyek felett ma már nem lehet szemet hunyni, és ezért csak a South Park-rajongók fognak igazán jól szórakozni vele. Magyarországon pedig nem sok ilyen van...

VÉLEMÉNY

A South Parknál is azt éreztem, amit az eddig megjelent mókás (illetve annak szánt) 3D játékoknál (Redneck Rampage és társai): a készítők elhanyagolták a játéktechnikai részt, és egy épp' hogy működő, lassú engine-re „húzták rá" a programot. Az viszont ma már nem elég a sikerhez, ha egy játék vicces... A South Park jó játék lehetett volna, mert a humora valóban nagyszerű, de idegesítő hibái és hiányosságai miatt játék közben az ember sokszor inkább dühöng, mint szórakozik. Emellett én úgy éreztem, hogy a mókázásban is kissé sokat engedtek meg maguknak a fejlesztők (a vizelés, szellentés és az egyéb „életfunkciók" kultiválása nagyobb mértékű a kelleténél). A játéknak természetesen vannak pozitív vonásai is (például kiváló a zenéje). Ennek ellenére jobban járunk, ha várunk, amíg valamelyik szemfüles televíziós csatorna behozza hazánkba a sorozatot...

STÖKI



76

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P266 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–32 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

SOUTH PARK	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	ZED 98/9 · 69%
SHOGO	ZED 98/11 · 90%
FIGHTING FORCE	ZED 98/5 · 83%

Rainbow Six: Eagle Watch

Ismét szivárványt látnak a terroristák

▼ Take 2 Interactive / Red Storm Entertainment

A híres regényíró, Tom Clancy nevével fémjelezett Red Storm Entertainement eddig igazán a Rainbow Six nevű kommandós first/third person akció-stratégia programjával aratott sikert. A játékban egy nemzetközi antiterrorista csapatot irányítva olyan megátalkodott szervezetekkel kellett megküzdenünk, mint a Hutu lázadók csapatai, az IRA terroristái vagy az arab muhdjahidinek. Bár a Rainbow Six szervezet teljesen fiktív – Clancy találta ki –, mégis azok a helyszínek, ahol az akciók játszódnak és a játékmenet teljesen realisztikus volt: egyetlen lövéssel is elintézhettük az ellenséget, de kommandósaink sorsa is ez lehetett, ha nem vigyáztunk. A most kiadott küldeteslemezben öt új helyszínen irthatjuk a gaz terroristákat.










A küldetéslemezek kifejezetten azoknak a rajongóknak szólnak, akik már végigküzdötték a játékot, és még többet akarnak. Ilyenkor nem árt, ha a pályák egy hangyányit változatosabbak, ezen kívül új ellenséges- és saját egységeket is kapunk. A nehézségi szintnek is keményebbnek kell lennie, hiszen a gyakorlott játékosok csalódottak lesznek, ha nem jelent elég nagy kihívást a játék.

Az Eagle Watch-ban a készítők meg is próbáltak megfelelni az elvárásoknak: a pályák, a hozzájuk kapcsolódó sztori, az ellenségek ismét igen változatosak. Kommandósainkkal egy kazahsztáni kutatóbázison, az indiai Taj Mahalban, a londoni Big Ben harangjai közt, a kínai Tiltott Városban és az amerikai Kongresszusi Központban kell túszokat kiszabadítanunk, bombákat hatástalanítanunk. Az ellenfelek megint – részben fiktív – fanatikus szervezetekből állnak: az ír NOMAR (az IRA egyik alszervezete) tagjaival, az indiai sith és kínai kong szeparatistákkal, az arab BOTHRA híveivel, és végül a Vörös Nap nevű újkommunista csoport követőivel kell megküzdenünk.

A játék tartalmazza a 1.04-es update-et is, amelyben kijavították a kissé ostoba mesterséges intelligenciát: az ellenség végre megtanult szaladni, sőt, néha még el is bújik, de még mindig megtörténik, hogy ha séta közben belelövünk, meginog egy kicsit, majd nyugodtan lépked tovább. Saját egységeink sem lettek sokkal okosabbak: továbbra is „ránk ragadnak", így a szűk folyósokon gyakorlatilag miattuk nincs visszaút. A grafikus engine-t is némileg helyrepofozták: szebbek és látványosabbak lettek például a tükröződés- és ködeffektek. Új hangeffektekkel is találkozhatunk: a terroristák egymással ordibálnak vagy rádión beszélgetnek, és az is feldobja a játék hangulatát, hogy a különféle hangforrások (rádió, harang stb.) mellett elrohanva hallhatjuk is azokat.

Annak ellenére, hogy a pályák szépek és eredetiek (nagyszerű érzés a Taj Mahal kiállítótermében vagy a Big Ben harangja mellett terroristákkal bújócskázni), maguk a küldetések meglehetősen vérszegényre és rövidre sikerültek: a játékot egy este végig lehet játszani. Így az Eagle Watch-ot leginkább a Rainbow Six fanatikusainak tudnám ajánlani – aki igazán összetett és hosszú kommandós játékra vágyik, az várja meg a Jagged Alliance 2-t!

BAD SECTOR

77

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2-8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

EAGLE WATCH	
RAINBOW 6	ZED 98/9 • 79%
DELTA FORCE	ZED 99/3 • 70%
SPEC. OPS.	ZED 98/5 • 86%

Wages of Sin

A bűn zsoldja a halál

▼ Activision

Végre-valahára, oly sok „nagysikerű" Quake 2 kiegészítő után a Mission Packek rossz szériája megtörni látszik. A Wages of Sin a Sinhez készült első (de a sztori alapján nem utolsó) kiegészítő CD. Története összefügg az eredeti játékéval, a cselekményt bonyolító szálak a Sinben kezdődtek el, itt ezek kibontását (és majdnem-lezárását) láthatjuk.





Quake 2 kiegészítőivel ellentétben itt a készítők vették a fáradtságot, hogy kidolgozzák a sztorit, sőt, hogy olyan szintű történettel álljanak elő, amely megközelíti az alapjáték színvonalát. Ugyanez igaz a hangulati elemekre, a Levelord által használt pályaszerkesztési trükköket ügyesen emelte át saját művébe a Wagest készítő gárda (például ha a csatornarendszerben mászkálunk, a csatornafedőhöz közeledve halljuk az elrobogó autók hangját). Ügyes (és takarékos...) az a módszer is, hogy a Sinben megismert pályán kell végighaladnunk újra, csak éppen a másik irányból, és közben megfigyelhetjük, milyen változások történtek ott a két rész között eltelt időben.

A kiegészítő lemezek szokásos követelménye az új fegyver- és szörnyarzenál. Itt egyiknek sem vagyunk híján. Új eszközeink közé tartozik a lángszóró (ami sajnos az eddigi megoldásokhoz hasonlóan csak lánggömböket lő ki... Sebaj, majd megnézzük a Q3:A-ban mit alkot az id!), valamint a távirányítású rakéta. Utóbbin eléggé érződik a Half-Life hatása, nagyon hasonlít ottani társára. Meglelhetjük még a Plasma Bow-t, ami a Jedi Knightban is volt már (és ott sem volt sok értelme). Ravasz fegyver a Dual Magnum, ami nem más, mint hogy alappisztolyunkból egyszerre kettőből eresztjük a tárat ellenfelünkbe. Elég hatékony, csak gyorsan eszi a tárat. Ezen kívül lelhetünk (persze csak korlátozott számban) Stingereket is, amelyek eredetileg légelhárító rakéták (mondanom sem kell, hogy milyen pusztítást visz végbe akár egyetlen darab is...).

Szörnyekből is jó néhány újjal találkozhatunk, bár egy kicsit zavaró, hogy sokkal kevesebb az emberi ellenfél, mint az eredeti programban, inkább mutánsok irtásáról szól a játék. Mindenkinek ajánlom figyelmébe a főszörnyet (egy éjszaka alatt el lehet jutni odáig...*), hiszen a Terminátor 2-beli „higanyember" T1000-es szinte pontos mását láthatjuk, a testén megcsillanó fényeffektekkel egyetemben. Ez eléggé mell-



be vágott, hogy ami akkor csúcstechnikának számított, és szájtátva bámultuk a moziban, azt most bárki real-time számolva megtekintheti az otthoni (nem is feltétlenül high end) masináján. Ennyit a technika fejlődéséről...

Szintén elismerésre méltó, az az egyetlen más kiegészítő CD-n sem látott minőségű és mennyiségű deathmatch lehetőség, ami a Sin eredetileg elég halovány multiplayer részét nagyon feldobja. Nagyszerű újítás az úgynevezett Hoverbike DM, ami a Tron, a Super Cars és egy first person shooter kereszteződéséből jött létre. A pályán itt (elég sűrűn) üres légi bicikliket találunk, amelyekbe beszállva üldözhetjük gyalogos (tehát sokkal lassabb) társainkat, illetve köröket mehetünk a pályán, amelyeket teljesítve extra frageket kapunk. A biciklik szimulációja nagyon jóra sikerült, csúszkálhatunk, víz felett lebeghetünk, illetve farolgathatunk velük tetszésünk szerint (és használhatjuk beépített fegyvereiket). Egy másik ötletes kiegészítő a Csőcselék. Itt kétféle szabályrendszer alapján kergethetjük a leleplezett Besúgókat. A Halálra jelölve játékban minden Besúgónak van egy speciális fegyvere, amivel bármelyik üldözőt megsebezve átadhatjuk neki a stafétabotot, és a minket kereső falka rá, és nem ránk veti magát.

A Lincselő tömegben nincs meg ez az előnyünk, az adott idő lejártáig mindenki minket, az egyetlen besúgót keresi a játékban. Ennél fogva ajánlott nem a leggyengébb játékost kijelölni erre a feladatra...

A Csőcselék szabályrendszere engem egy kicsit a kidobóéra emlékeztetett, de nem baj, ott már egyszer bevált, néhány évnyi tornatermi pályafutás után.

A WoS fent részletezett tulajdonságaival újra visszaadta a hitemet abban, hogy a first person shooterek Mission Packjei nem feltétlenül a „szörnyen rossz" kategóriába tartoznak – sőt!

ENDER

86

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–16 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	
HANGULAT	
ÖSSZETETTSÉG	

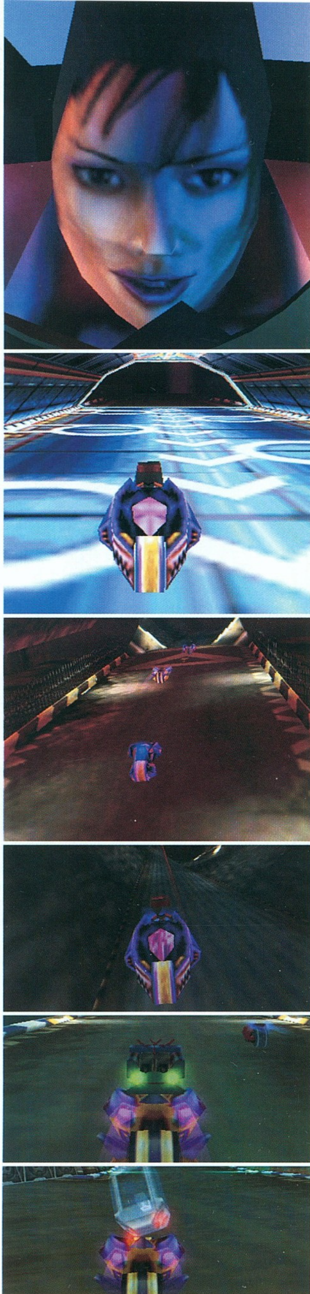
ÖSSZEHASONLÍTÁS

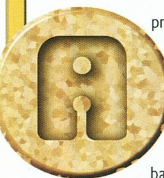
WAGES OF SIN	
SIN	ZED 98/12 · 92%
MYSTERIES OF THE SITH	ZED 98/4 · 83%
QUAKE 2: GROUND ZERO	ZED 98/11 · 72%

Extreme G 2

▼ Acclaim

Igen népszerűek manapság a jövő lehetséges autóversenyét bemutató játékok. A járművek típusában és alakjában igen nagy a nézetkülönbség a különböző programokban, egyben azonban mindenki egyetért: a jövőben a versenyeket nem csupán a gép ereje és a pilóta ügyessége dönti el, de óriási szerepet kapnak a fegyverek is. Nincs ez másképpen a Acclaim kiadásában megjelent Extreme G 2-nél sem, amelyben futurisztikus, motorszerű gépezetek nyergében versenyezve kell mindenkit magunk mögé utasítanunk.





program alapötlete igen egyszerű, semmiben sem különbözik a többi hasonló stílusú alkotástól. Tíz különböző versenyzőből, illetve „motorból" választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, hogy megküzdjünk a többiekkel. A cél természetesen a minél jobb helyezés elérése. A versenyzők, illetve motorjaik kis mértében különböznek egymástól a pályán való viselkedésük és kanyartechnikájuk tekintetében – kis időbe telhet, amíg megtaláljuk a mi vezetési stílusunkhoz legjobban illő versenyzőt. Mint az ilyen jellegű alkotásokban lenni szokott, ha jól szerepelünk, három újabb, „titkos" versenyzőt is előcsalhatunk a programból, akik természetesen némileg jobb „menettulajdonságokkal" rendelkeznek, mint a beépített, alapból választható pilóták.

Maga a verseny nem sokban különbözik a stílus többi tagjától, a Wipeouttól vagy a S.C.A.R.S.-tól – az amigás őskövület Supercars óta senki nem hozott igazán újat a stílusba. Egy zárt pályán kell körbe-körbe száguldoznunk iszonyatos sebességgel és megelőzni a többieket. Érdekesség, hogy a pályákon elágazások vannak, általában van egy rövidebb, de veszélyesebb, illetve egy hosszabb, de lényegesen egyszerűbb út. Érdemes sokat gyakorolni, hogy mindig a rövidebb utat választhassuk, mert így értékesebb másodperceket nyerhetünk a gép által irányított versenyzőkkel szemben. Összesen 12 különböző pálya van a programban, amelyek háromféle variációjával (normál, tükrözve, illetve visszafelé) 36 féle futamon vehetünk részt.

Mint már említettem, a játék központi részét képezik a fegyverek. Minden motor rendelkezik egy alap, keveset sebző fegyverrel, a durvább dolgokat a pályákon elszórva találhatjuk. Egyszerre csak egy nagyobb fegyver lehet nálunk, amit vagy elhasználunk, de akár le is rakhatunk, ha úgy ítéljük meg, hogy felhasználása nem lenne előnyős számunkra. Mivel a motorok sérülnek, és a megsemmisülésük után vége a játéknak, a fegyvereket ne sajnáljuk, próbáljuk meg velük minél jobb hátráltatni az ellenfeleinket, vagy – ami még jobb – elpusztítani őket. A motorok felszereléséhez tartozik még három „turbó", amely használatával rövid ideig kétszeres sebességre tehetünk szert. Ha sikeresen teljesítettük a futam előtt kitűzött kvótát, akkor folytathatjuk a következő pályán. Ellenkező esetben viszont kezdhetünk mindent előröl...

A játék csak 3D gyorsítóval működik, de teljes mértékben ki is használja. A színes fényeken kívül a grafika nem túl kidolgozott, cserébe viszont soha nem látott sebességet produkál a program. Rettentő látványos, ahogy szinte felfoghatatlan sebességgel száguldunk az alagutakban. A zene is dicséretet érdemel, annak ellenére (vagy talán éppen azért) nagyon jól illeszkedik a játék hangulatához, hogy monoton techno mindegyik szám.

Az viszont nem tetszett, hogy a program által használt felbontást, illetve a gyorsítókártya típusát csak a desktopra kihelyezett shortcut berhelésével lehet módosítani, és az is némi kívánni valót hagy maga után, ahogy az irányító billentyűket át lehet konfigurálni – a jobbra és a balra kanyarodás kivételével... Mindezek ellenére az Extreme G 2 egy erős közepes játék, de hosszú távú szórakozásra inkább válasszunk mást.

CARIS

78

▸ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

▸ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▸ ÖSSZEHASONLÍTÁS

EXTREME G 2	
S.C.A.R.S.	ZED 99/3 • 78%
GRAND TOURING	ZED 99/1 • 76%
NASCAR 1999	ZED 99/3 • 70%

Játékprogramok

101 Best Games 9. /10.	3 200,-/3 200,-
A-10 Cuba /AH64-D Longbow	**3 200,-/4 000,-**
Al Unser Racing (Akció!)	2 400,-
Alpha Centauri – Az emberiség jövoje	**9 592,-**
Apache / Archimedean Dynasty	3 200,-/2 992,-
Assassin 2015 (Akció!)	**4 000,-**
Batman Forever Coin Up	5 600,-
Battle Chess Collection (Akció!)	**2 400,-**
Beast & Bumpkins	4 000,-
Broken Sword 1. / 2.	**4 000,-/7 900,-**
Casino-Player Club Ed. (Kiárusítás!)	1 200,-
Caesar 2 / Caesar 3	**3 600,-/8 992,-**
Carmageddon / Splat Pack	4 000,-/2 800,-
Carmageddon 2 (új!)	**6 392,-**
ChessMaster 6000 (Akció!)	**5 800,-**
Civilization 2 + Command & Conquer	6 600,-
Civilization 2 Scenarions	3 992,-
Colin McRae Rally	**8 692,-**
Comanche 3 /Commandos	4 792,-/8 400,-
Creatures 2. (Új!)	**9 592,-**
Cyber 16 Pack (Grolier 99, CM 5500 stb.)	8 400,-
Dark Reign	4 800,-
Delta Force /Descent Collection	**9 592,-/3 592,-**
Diablo (Akció!) /DIG (Kiárusítás!)	4 400,-/3 200,-
Discworld 2 /Doom II (Akció!)	**4 800,-/2 800,-**
Duke Nukem 3D Atomic Ed. (Akció!)	3 600,-
Dungeon Keeper Gold (Akció!)	**3 992,-**
Earth 2140 Gold / EF 2000 Evol.	3 996,-/5 900,-
European Air War (új!)	**8 492,-**
Extreme Assault / Fade to Black	4 800,-/2 400,-
F16 + MIG-29 / Falcon 4.0	**9 800,-/8 392,-**
Formula 1 (Psygnosis)	6 400,-
FIFA '98 + Joypad /FIFA '99	**6 200,-/6 792,-**
Final Doom / Flashback	3 996,-/3 600,-
Fortress of Dr Radiaki /FX Fighter	800,-/1 600,-
Games Collection CD-k	**1 996,-**
Gangsters /Grand Master Chess	6 792,-/3 600,-
Get Medieval (magyar nyelven)	5 596,-
Grand Prix Legends (Új!)	**8 392,-**
Heretic II. (Új!)	8 992,-
Half-Life (új!)	**8 692,-**
Indy Car 2. (Kiárusítás!)	2 996,-
Insurrection (StarCraft version)	**5 192,-**
International Rally Championship (Akció!)	5 600,-
InterState '76 /Iron Man - XO	3 192,-/3 200,-
Jack Orlando (Akció!)	**2 396,-**
Joint Strike Fighter	7 200,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	**8 600,-**
Klik & Play (játék készíto) (Akció!)	3 900,-
Klingon Honor Guard (Új!)	**9 592,-**
Knights & Merchants (magyar)	5 596,-
Larry Collection /Lego Island	**5 200,-/4 800,-**
Little Big Adventures 1. /2.	3 600,-/3 992,-
Logic Quest 3D	**3 800,-**
Lords of Magic /Lord of Realm II.	4 400,-/5 600,-
Lots of Board Games	**1 800,-**
Lucas Arts Archieves 2. /3.	9 592,-/7 200,-
Magic & Mayhem (Akció!)	**7 992,-**
Magic Carpet (Kiárusítás!)	1 200,-
Mahjong Gold / Max II	**2 800,-/5 200,-**
Mech Commander	6 792,-
Mega Pack 6 / 9. (10 – 10 CD)	**6 400,-/7 400,-**
MotoRacer / Myst (Kiárusítás!)	4 400,-/1 800,-
MS Close Combat 3. (Russian Front)	**11 200,-**
MS Combat Flight Simulator (új!)	11 200,-
MS Flight Simulator 98 for Win95	**12 600,-**
NBA '99 /NHL '99 (Akció!)	7 400,-/ 7 400,-
Need for Speed II SE	**3 992,-**
Need for Speed 3. (Akció!)	6 792,-
Oddworld: Abe's Exoddus	**9 592,-**
Phantasmagoria 2	3 600,-
Popoulous 3. (Akció!)	**6 392,-**
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	3 992,-
Primal Rage /Privateer 2.	2 400,-/3 240,-
Power Slide (új autóverseny)	**9 592,-**
Rage of Mages /RailRoad Tycon 2.	5 596,-/8 992,-
Red Baron 2 /Return Fire	5 600,-/4 000,-
Resident Evil 2 (magyar kézikönyvvel)	**9 992,-**
RoboRumble (magyar)	**5 596,-**
Settlers 2. /Settlers 3. (Akció!)	2 992,-/6 792,-
Shadow of the Emperor (Battle Isle 3)	**3 192,-**
SHOGO (magyar) /Silver Games	5 596,-/3 996,-
SimCity 3000 (új!)	**9 592,-**
SimEarth / SimIsle	2 800,-/2 400,-
SimTower / SIN	**3 992,-/8 992,-**
StarCraft / StarCraft Brood War	6 600,-/5 992,-
Star Rangers / Striker 96	3 490,-/5 400,-
Syndicate Plus Gold Ed.	2 992,-
StarWars Behind the Magic (új!)	**8 992,-**
StarWars Rouge Squadron (új!)	9 800,-
Test Drive 4 /Test Drive 5 (új!)	**4 800,-/9 992,-**
Theme Hospital	3 492,-
Thief (új!) / Thunderhawk 2	**8 792,-/4 400,-**
Tie Fighter Collector's	2 792,-
Titanic – Adveture out of Time	**4 400,-**
Total Annihilation	3 992,-
Tomb Raider 3. (új!)	8 480,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	**4 792,-**
Ultimate Strategy Archives (8 db játék)	8 480,-
Uprising Lead and Destroy (új!)	**7 992,-**
Vészhelyzet (Emergency) - magyar	**3 996,-**
Virtual Pool / Warcraft 2.	1 600,-/ 3 800,-
Warlords III - Reign of Heroes (Akció!)	**4 800,-**
Wing Commander V.	6 600,-
World League Soccer 99 (új!)	**8 692,-**
X-COM Apocalypse	5 800,-

KIMSOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
az Oktogonnál
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h



KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16[30]
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy tekintse meg Internet honlapunkat:
www.datanet.hun/kimsoft

Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	4 792,-
Alaska's Natural Wonders	**3 600,-**
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 400,-/4 792,-
Autó 98-99 (autókatalógusok)	**3 120,-**
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	4 900,-/3 600,-
Budapest Tér-Képekben	**6 900,-**
Cambridge Enciklopédia (magyar)	5 700,-
Compton's 99 Encyclopedia (Új!)	**3 400,-**
A család kedvencei: A kutyák	3 192,-
Csodálatos Univerzum	**5 592,-**
Death Valley National Park	3 600,-
DK: Children's Encyclopedia	**9 400,-**
DK: Encyclopedia of Nature	6 900,-
Encyclopedia Britannica 99 Multim.	**33 400,-**
Erdély /Európa Atlasz '99	2 800,-/5 500,-
Európa 98 CD Atlasz (Cyberstone)	**6 900,-**
Élohelytípusok és társulások (Kossuth)	3 992,-
Éléstár /Emlosállatok	**5 000,-/4 400,-**
Explore YellowStone	3 400,-
Fészkelo madarak Magyarországon	3 800,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	**4 792,-**
Forradalom és szabadságharc 1848/49	5 000,-
Grolier 1999 Multimedia Encyclopedia	**3 400,-**
Gyógynövények Magyarországon	3 992,-
Halak, kétéltuek, hüllok	**4 400,-**
History throught Art 1. /2.	4 600,-/4 600,-
Honfoglalás és Államalapítás	**3 592,-**
IBM World Book 99 Encyclopedia	4 600,-
Interactive World Atlas	**4 400,-**
Irodalmi lexikon /KutyaTár	5 350,-/5 000,-
Magyar zenetörténeti kalauz	**4 792,-**
Magyarország CD-Atlasz	6 900,-
Magyarország madarai	**3 392,-**
Magyarország madarai és lepkéi	3 992,-
M.o. növényei - Legszebb vadnövényeink	3 992,-
Magyarország gombái	**4 450,-**
Magyarországi várak	5 580,-
Mikszáth Kálmán összes muvei	**5 000,-**
Mondial '98 (magyar futball VB lexikon)	4 950,-
MS Autoroute Express 2000 Europe	**17 600,-**
MS Encarta Reference Suite 99	23 600,-
Muvészeti lexikon	**5 350,-**
Nagy képes világtörténet (Új!)	5 000,-
NASA - Az urkutatás története (2 CD)	**6 900,-**
National Geographic (80-as és 90-es évek)	11 992,-
Pallas Nagy Lexikona (Akció!)	**7 900,-**
Pannonia (Egy római provincia története)	3 992,-
Révai Nagy Lexikona I. (I-X. kötet)	**2 670,-**
Találmányok és feltalálók	6 400,-
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	11 900,-
USA National Parks	**2 400,-**
Úton 2. (Kresz-oktató)	5 900,-
Utazás a csillagok között	**3 992,-**
Utazás a Naprendszerben	3 992,-
Verstár '98 / Vicctár	**6 400,-/2 990,-**
II. Világháború / Világatlasz '99	6 150,-/5 600,-

Oktató és mese CD-k

Ludas Matyi /Macskafogó	**2 400,-/2 800,-**
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	2 400,-/2 400,-
ABC Professzor /A tudás vára I.	**4 720,-/3 800,-**
Hupikék Törpikék 2. (Tanuljunk a törpökkel)	5 700,-
Irodalom felkészíto érettségire	**4 800,-**
Játszóház / Manóka-Land	4 400,-/5 000,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	**5 000,-/5 000,-**
Matematika kalauz (középiskolások részére)	5 400,-
Matematika felkészíto érettségire	**4 800,-**
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosök	3 992,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	**3 992,-**
Multimedia Workshop (video film készítés)	3 900,-

Nyelvoktató CD-k

Angol kiejtésiskola	4 000,-
Angol-magyar iskolai szótár	**6 900,-**
Angol-magyar muszaki szótár	15 400,-
Angol-magyar Országh nagyszótár	**15 400,-**
Angol-magyar informatikai szótár	7 800,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	**7 900,-**
Asterix, az angoltanár 1. /2.	3 125,-/3 125,-
Francia-magyar szótár	**13 900,-**
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 200,-
Inteaktív Kis Angol Nyelvtan	**3 100,-**
Interactive Reading Journey	3 200,-
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	**3 192,-**
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	5 000,-
Manó Angol /Manó Német	**5 000,-**
MoBiMouse angol-magyar szótár	3 900,-
Német-magyar hangosszótár	**11 900,-**
Német-magyar kéziszótár	6 900,-
Nyelvész sorozat tagjai	4 800,-
Nyelvstúdió sorozat tagjai	**4 400,-**
Orosz-magyar nagyszótár	19 900,-
Tell Me More angol/német 1./2.	**7 400,-**
Learn to Speak English OEM	7 900,-

A közölt árak nem tartalmazzák a 12, illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Elder Scrolls: Redguard

En garde, Redguard!

▼ Virgin Interactive/Bethesda Softworks

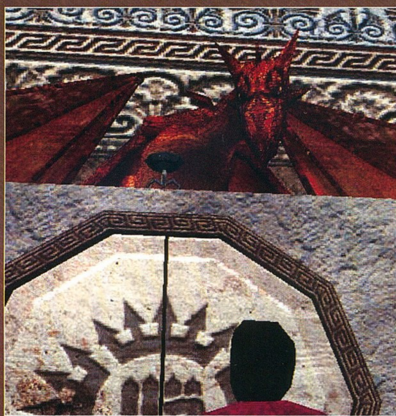
Cirrus egykor büszke „vörös őr" volt, a királypártiak legnagyobb reménysége, mára azonban cinikus, kiégett zsoldos katona vált belőle, aki nem törődik hercege halálával, népe pusztulásával sem. Azt viszont nem tűri, hogy családjának bántódása essék, ezért amikor meghallja, hogy nővére bajba jutott, majd eltűnt, azonnal hajóra száll, hogy Hammerfallba érve, ha kell, az egész várost felforgassa, csakhogy testvérének nyomára bukkanjon. Cirrus nem más, mint a Bethesda legújabb külső nézeti 3D-s akció-kalandátékának spanyolos külsejű, forradásos arcú főhőse.



Bethesda Softworks neve ismerősen csenghet a szerepjáték-rajongók fülében: ők készítették el az Elder Scrolls-sorozatot (Arena, Daggerfall, Battlespire), amely egyszerre volt pozitív és negatív értelemben elhíresült. Előbbi azért, mert olyan hatalmas és gondosan kidolgozott világgal rendelkezett, amekkorát talán csak az Ultima-sorozatban láthattunk, utóbbi pedig azért, mert valószínűleg egy játék élvezhetőségét sem tette annyira tönkre az a rekord mennyiségű programhiba, amely mindhárom részre rányomta bélyegét. (A hároméves Daggerfallt mind a mai napig upgrade-elik különféle patch-ekkel...)

Egy szál karddal a kezünkben...

Annak ellenére, hogy a Redguard is az Elder Scrollshoz tartozik és a sorozatból megismert világban játszódik, egészen más játékmenettel rendelkezik, mint az előző részek. Főhősünket a mai divatnak megfelelően három dimenzióban látjuk külső nézetből irányítjuk, ráadásul nincsenek a szerepjátékokban megszokott fejleszthető tulajdonságai sem. Nem ismer semmilyen mágiát, egyedül vívótechnikájára számíthatunk. Irányítása hasonlatos Lara Croftéhoz: tud futni, ugrálni, épületek szélén megkapaszkodni stb. Bár nem rendelkezik akkora arzenállal, mint Lara, ha megtanuljuk használni egy szál kardját, könnyen leszámolhatunk a rátámadó ellenséggel. A játéknak ez a része erősen a Prince of Persia-sorozatra hasonlít (leginkább a hamarosan elkészülő harmadik részre).



„Idősödő grafikus engine-ű program játékost keres magának

...Kalandorok ne kíméljenek”. A Redguard grafikáját leginkább a női főszereplőhöz, a harmincas éveinek második felében járó, mediterrán szépségű Iszarához tudnám hasonlítani: nagyon szép, de már egy hangyányit elavult engine-t használ...

Mivel a játék igazából még DOS alá készült, ezért nem használ Direct3D-t. A DOS-t még nem elfelejtett 3Dfx tulajdonosok viszont annál elégedettebbek lehetnek: a program maximálisan kihasználja a Glide köd- és fényeffektjeit (bár a Heretic 2 után ezek is kissé szegényesnek tűnnek...).

A szereplők vektoros megjelenítése is rendkívül igényesen kidolgozott, de sajnos a Tomb Raiderhez hasonlóan a karakterek itt is hasbeszélők: beszéd közben nem mozog a szájuk, ami pedig igencsak irritáló, mivel a játék nagy része párbeszédeken alapul. Természetesen a Tomb Raider-klón jelleg miatt a kameranézetek most is ide-oda mászkálnak. Akik ezt Lara kalandjainál már megszokták, azoknak nem fog problémát okozni, akik viszont utálják az ilyesmit, most is dühönghetnek...

VÉLEMÉNY

Kissé fanyalogtam, amikor a Redguardból az első képeket megláttam: a különféle Tomb Raider-klónokkal már Dunát lehetne rekeszteni, minek még egy? Aztán a programot betöltve döbbentem rá, hogy jóval többről van szó. Először visszariasztott a töméntelen párbeszéd, amelyek tele voltak tűzdelve mindenféle utalásokkal az egymással szemben álló királyi és császári családok, valamint az őket támogató népek (redguard, forebear stb.) történeteire. Másodszori nekiveselkedésére már sikerült jobban belemerülnöm a mesés történetbe, amely jóval fordulatosabbra sikeredett, mint a mostanában megjelent hasonló jellegű játékoké (Quest for Glory 5, King's Quest 8 – Roberta Williams, „a kalandjáték-történetek királynője” példát vehetne a Redguardról).
3Dfx kártyával nagyon szép a játék grafikája – gyönyörűek a köd- és fény effektek –, viszont akik csak „sima” 3D-s gyorsítóval rendelkeznek, azok bizony elég csúfnak találhatják...
Külön említést érdemel a nagyszerű „kalózos” zene, amely az egész játékot végigkíséri, és a különféle szituációknak megfelelően változik. A szereplők szinkronhangjai általában elég profira sikeredtek, de azért vannak kivételek is: a Mariah nevű nőszemélyt alakító színész elnyerhetné minden idők legidegesítőbben sipítozó hangjának díját...
Corvus és Lara Corft után rendkívül irritáló vívóbajnok hősünk ügyefogyott irányítása. Az még csak a kisebbik baj, hogy Cirrus az említett játékhősökhöz képest jóval kevesebb mozdulatot tud, a nagyobb probléma az, hogy amit tud, azt is rosszul csinálja. Ne is álmodjunk arról, hogy pontosan kicentizzük azt a helyet ahova lépni vagy ugrani szeretnénk, vakmerő hősünk úgyis állandóan melléugrik vagy -lép, a vívást pedig a programozóknak már megint sikerült elrontaniuk (érdekes, hogy ezt eddig egyedül a Deathtrap Dungeonban sikerült igazán jól megoldani): egyszerűen képtelenség manőverezni, így ilyenkor nem tehetünk mást, mint harciasan nyomkodjuk az egér vagy a billentyűzet megfelelő gombját.
Szerencsére azonban a Redguardban a készítők inkább a nagyszerű kalandrészre koncentráltak, ez pedig olyannyira jó sikerült, hogy elfelejteti a játék egyéb hiányosságait.

BAD SECTOR

Kalandozások Stros M'Kai földjén

Bár első pillantásra a Redguard nem több egy hagyományos, Die by the Sword-jellegű csihipuhinál, szerencsére a játék legnagyobb része inkább kalandelemekre épül. Hammerfall városában barangolva rengeteg szereplővel kell igencsak bő lére eresztett beszélgetést folytatnunk ahhoz, hogy szép lassan kiismerjük magunkat az eléggé komplikált történetben. Akik hiányolták a monumentális kalandjátékokat, most elégedettek lehetnek: még az utcán sétálgató prostituálttal vagy a dülöngélő részeggel is jó félórás párbeszédeket folytathatunk le...



A kalandjátékokból megszokott logikai puzzle-feladatokat is bőséggel találhatunk a programban: gyakran például csak akkor tudunk titkos helyekre bejutni, ha a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használjuk, vagy ha a megfelelő emberrel beszélünk. Mellesleg jól tesszük, ha ilyenkor alaposan odafigyelünk minden elejtett mondatra, ugyanis gyakran kapunk utalásokat fontos elrejtett tárgyakra, eltűnt személyekre vagy a puzzle feladatok megoldásaira. Mivel a szerencsétlen kalandjátékos feje sem káptalan, ezért a program automatikusan lejegyzi a fontosabb információkat (ilyenkor könyvikon jelenik meg a képernyő jobb felső sarkában), amelyeket később bármikor előhívhatunk.

Az eleinte egyszerűnek tűnő, később egyre kuszábbá váló történet részletei és Stross M'Kai földjének bonyolult történelme is a párbeszédek során derül ki: érdemes igencsak kipihent fejjel játszani ezzel a játékkal, ha mindent pontosan érteni szeretnénk.

Akik tehát egy igazi, összetett kalandjátékra vágynak, nem fognak csalódni ragyás képű hősünket irányítva a Redguardban, akik viszont inkább egy jó kis fantasy-akciót szeretnének, azok inkább maradjanak a Heretic 2-nél...



▸ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	–

86

▸ ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

▸ ÖSSZEHASONLÍTÁS

REDGUARD	
HERETIC 2	ZED 99/1 · 93%
TOMB RAIDER 3	ZED 99/1 · 80%
DIE BY THE SWORD	ZED 98/5 · 86%

Beavis and Butt-Head do U

„Hö hö-hö-hö... ez egy öööö... hö-hö hö-hö... izé... alcím?"

▼ GT Interactive

Beavis és Butt-Head, a földkerekség két legnagyobb idiótája már régóta nemcsak az MTV képernyőjén, hanem a számítógépek monitorján is hódít! Elsődleges fegyverük utolérhetetlen sármjuk és mérhetetlen intelligenciájuk. Az eddigi játékokat körülbelül ugyanaz az intellektuális kihívás jellemezte, mint barátainkat: törjük össze a képernyőt, köpködjük le a járókelőket... Második kalandjátékukban hőseinknek egy egyetemi kollégiumban kell elhelyezkedniük. Eleinte semmi kedvük sincs hozzá (miért, mihez van a tévézésen kívül?), de aztán megtalálják a kitűzendő célt: csajok!



Hogyan is lehetne hőse egy agyat tornáztató játéktípusnak a hülyeségéről híres két tinédzser? Az 1995-ben készült előző kalandjátékuk – annak ellenére, hogy ekkor volt az egész világon a legnagyobb Beavis and Butt-Head-őrület – elég hamar eltűnt a süllyesztőben, leginkább azért, mert nem igazán sikerült egységesre, mivel a kalandrész mellé mindenféle ügyességi játékokat is mellékeltek (az is közrejátszott, hogy egyike volt ez első Windows 95-ös programoknak, amely ekkor még nem terjedt el igazán). Az ezt követő programjaik inkább „áljátékok" voltak: olyan apró programok gyűjteményei, ahol különféle – még Butt-Headék szintjéről nézve is – meglehetősen debil dolgokat lehetett művelni. Mielőtt még Beavisék végleg eltűntek volna a rajzfilmhősök félresikerült játékainak szemétládájában (sok van belőlük...), szerencsére megérkezett legújabb kalandjuk „megszámítógépesítése", amely ezúttal tényleg igazi kihívás!

Izé... Butt-Head, nem olyanok vagyunk, mint az a... ööö... Larry gyerek?

Ki ne ismerné a számítógépes kalandjátékok legnagyobb anti-nőcsábászát, Leisure Suit Larryt? Aki soron követte kalandjait, a B&B do U-t betöltve egész biztosan felfedezi a hasonlóságot Larry és hőseink szerencsétlenkedései között. Bár a TV-sorozatban Butt-Headék is meglehetősen élénken érdeklődtek az ellenkező nem iránt, de azért nem olyan hevesen, mint Larry szokott és mint ebben a játékban. Nemcsak céljuk azonos lezserruhás barátunkéhoz (minél több nőt meghódítani), de a játékmenet is hasonló: a legidiótább tárgyakkal kell a legnyakatekertebb dolgokat produkálnunk, hogy hőseink eljussanak az esti egyetemi bulira, amelyen reményeik szerint sok „csirke" vesz részt.

„– Ti is az orientációs programból vagytok? – Ööö... nem, mi amerikaiak vagyunk ..."

Két hősünknek – ahhoz, hogy eljusson az esti bulira – egy „orientációs programon" kell részt vennie. A program különféle szemináriumokból áll, amelyeken meghatározott feladatokat kell megoldaniuk: a biológia szertárban egy emberi testet összerakni, a zeneműhelyben csellózni, a művészeti szemináriumon gyümölcsös tálat rajzolni, a farmon pedig tehenet fejni és tojást gyűjteni. Ha mindegyik feladatukat teljesítik, a tanár aláírja az indexüket, és Beavisék mehetnek este bulizni. Természetesen hőseink először mindent elszúrnak, úgyhogy képességeik hiányában különféle cseles megoldáshoz kell folyamodniuk – gyakorlatilag bármilyen sorrendben. A játék itt leginkább a Larry hetedik részére hasonlít, ahol egy hajón kellett fel-alá szaladgálnunk hősünkkel, hogy hasonlóan (szinte) tetszőleges sorrendben végezzünk el különféle feladatokat.

„Ööö... ne haragudjon, de nem tudná végre befogni?"

A játékban meg akarták őrizni az eredeti rajzfilmsorozat stílusát, ezért a grafika meglehetősen egyszerűnek tűnik egy Grim Fandango, egy Sanitarium vagy akár egy Monkey Island 3 mellett. Ennek ellenére a Beavis and Butt-Head játékok közül a do U-nak a legjobban kidolgozott a grafikája: stílusában leginkább a Space Quest 6-ra hasonlít. Akik nem nagyon szeretik a sorozatot, nem fognak különösebben rajongani az animálatlan 2D-s hátterekért, a meglehetősen leegyszerűsített figurákért, no és nem utolsósorban Butt-Head ronda képéért, akinek C-vitamin hiányos ínyében már megint kevesebb a fog, mint ahány füle van...

A szereplők hangját a sorozatból jól ismert színészek kölcsönözték – természetesen Beavist és Butt-Headet most is maga a sorozat megalkotója, Mike Judge szinkronizálta. A szokásos beszólásokat hallhatjuk a játékban is – aki bírja Judge humorát, az most is jól fog szórakozni, aki pedig a falra mászik tőle, az nem ebben a játékban fogja megkedvelni a két zseniálisan kretén figurát...

Vélemény

Régen igazi rajongója voltam a TV-sorozatnak – amikor '95 tájékán már nem sugározták többé ingyenesen az MTV műsorát, Beavisék eltűnését fájlaltam a legjobban. Aztán szép lassan elfeledkeztem róluk, és amikor a legutóbb elkezdték a show-t sugározni egy magyar kereskedelmi adón is, már nem foglalkoztam velük különösebben... Igazából a számítógépes játékadaptációik ábrándítottak ki: a legtöbb ilyen programjuk körülbelül annyira volt igényes, mint amilyen értelmes Beavis és Butt-Head. Egy kicsit az volt az érzésem, hogy ezekkel a játékokkal, ahelyett, hogy kielégítették volna a rajongók igényeit, inkább lebecsülték őket, pedig szerintem éppen azok szórakoznak a legjobban a két idióta kalandjain, akik nem tartoznak a TV-sorozatban ábrázolt jellemek táborába...

Éppen ezért némileg szkeptikusan vártam legújabb kalandjátékukra, arra számítván, hogy ez épp' olyan értelmes lesz, mint az előző részek. Szerencsére kellemesen csalódtam: annak ellenére, hogy a megoldandó feladatok kihívása, a történet és a játék humora nem vetekszik az etalonnak számító LucasArts-játékokéval (Curse of Monkey Island, Grim Fandango), a Leisure Suit Larry-kalandokat ezúttal sikerült Butt-Headéknek felülmúlniuk – a Larry 7 kissé kopottas humorához és egyhangú feladataihoz képest Mike Judge és csapata jobban vizsgázott...

Tehát a Beavis and Butt-Head a rajongóknak kötelező darab, akik pedig még csak hallomásból vagy annyira sem ismerik őket, de bírják (és értik is) az amerikai humort, és egy könnyen emészthető, Larry-stílusú kalandjátékra vágynak, azoknak mindenképpen érdemes megpróbálni „becsajozni" a két TV-sztárral.

BAD SECTOR



82

Technikai jellemzők

Hardverigény	P133 / 16 MB RAM
3D-támogatás	–
Multiplayer	–

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

Beavis	
Hopkins FBI	ZED 98/8 · 62%
Jack Orlando	ZED 98/4 · 82%
Monkey Island 3	ZED 99/1 · 95%

North & South

Észak és Dél – sokadszor

▼ Interactive Magic

Az amerikai polgárháború van olyan hálás téma, hogy az akárhányadik rókabőr lehúzása után is el lehet még adni. Tény, hogy az amerikai kontinensen ezen összecsapáson kívül nem voltak olyan komoly harcok, mint például Európában a világháborúk. Az Unió és a Konföderáció összecsapása során nemcsak erőviszonyok és államhatárok váltak végérvényessé, de politikai- és humanitárius eszmék is megszilárdultak. Lássuk, hogyan dolgozta fel ezt a hálás és illusztris történelmi, harcászati témát a leginkább harci stratégiai játékairól elhíresült Interactive Magic!





Aki játszott korábban a cég Great Battles-sorozatával, annak ismerős kezelőfelület köszön vissza. Ezen szinte semmit sem változtattak, csupán lecseréltek néhány olyan elemet, amelyet az ókor nagy csatáiban lehetett alkalmazni, de a polgárháborúban már bajosan. A hálózatos játékon kívül kétféle módon játszhatunk. Ha időnk és karrieréhségünk engedi, ha szeretnénk megváltoztatni vagy megerősíteni a történelmet, válasszuk a hadjárat módot. Amikor csak egyes csaták, ütközetek sorsát szeretnénk eldönteni, a szóló ütközet mód a célszerű döntés. A játék viszonylag könnyen irányítható, még azok számára is, akik eddig nem találkoztak a Nagy Csaták egyetlen részével sem. Tudni kell, hogy ez a sorozat kizárólag történelmi ütközetek megvívására korlátozódik. Nincs lehetőségünk embereket toborozni, vagy megváltoztatni az egyszer már megtörtént hadtestfelállást. Ezekben a játékokban úgy kell helytállnunk, akkor és ott, ahol és ahogyan a régi tábornokok és hadvezérek tették, farkasszemet nézve túlerővel, kedvezőtlen időjárással, rossz terepviszonyokkal, baljós ómenekkel. Ez adja meg a játék varázsát, hiszen a lehető legaprólékosabban ki vannak dolgozva az egyes mozzanatok – még a harcok folyamán befutó esetleges erősítések is pontosan akkor érkeznek meg, amikor a valóságban is felbukkantak a csatatér szélén.

A győzelemhez meg kell futamítanunk az ellenséges haderő egy bizonyos százalékát, szét kell zilálnunk soraikat. Ez az életben is így van: kevés csata végződött úgy a történelem során, hogy az egyik fél maradék nélkül kiirtotta a másikat. Még az egyik legemlékezetesebb mészárszéknél, Gettysburgnél is csak a felvonuló csapatok kisebbik része esett el. Tudvalevő, hogy sok múlik azon, hogy egy egység, egy század, egy ezred meddig tud tartani egy pozíciót. Ha a baka azt látja, hogy néhányan meghalnak körülötte, könnyen megfordul a fejében, hogy jobb lenne tágulni innét – esetleg a stratégiai visszavonulás lenne a célravezető. Nos, ezt szimulálja a North & South is. Amikor valamelyik hadtest emberállományában a veszteség elér egy bizonyos mértéket, a többség fogja magát, és kereket old. A későbbiekben persze még vissza lehet őket trombitálni, majd a szétzilált sorokat összerendezve ismét a frontra küldeni őket...

A játék hűen követi végig az amerikai polgárháború összes jelentősebb állomását. Minden tereptárgy a helyén van, jóllehet nem olyan aprólékossággal, mint a Sid Meier's Gettysburg!-ben, cserébe jóval

több helyszínen járhatunk. A játék körökre osztott, hexa-alapú terepen játszódik, s a hexák méretétől kezdve az alakulatok létszámán és fizikai méretén át a folyók, patakok kanyargásáig, a lejtők és emelkedők pontos helyéig minden fel van tüntetve – és számításba is kerül. Ezeket nem árt figyelemmel kísérni: egy nagyobb alakulat sokkal nagyobb kohéziós (azaz harci potenciál) veszteséggel tud átkelni egy gázlón, mint egy mozgékonyabb, jobban koordinálható, kisebb brigád. Így van olyan hely, ahová csak lassan tudunk odaérni, s van, ahová villámgyorsan.

A grafika maradt a régiben – annak ellenére, hogy ez az, amiért a sorozat nem aratott igazán nagy sikert. Már az első résznél, Nagy Sándor csatáinak megjelenésekor sem volt a közönség igazán elragadtatva a látványtól, noha a legnagyobb nagyítás esetén még a kardhüvely és a pajzsokat borító felségjelek (itt: fegyvertáska és a töltényöv, rangjelzések stb.) is látszanak. Az animációs fázisokkal sem fukarkodnak – járnak a kezek-lábak, dolgoznak a szuronyok, durrognak a flinták. Mégis, az összkép valahogy elmarad a kívánatostól. Főleg most, jó másfél-két évvel az első rész után... Eredmény, hogy legalább a fák lombkoronáját el tudjuk tüntetni, ha egy erdőben megbúvó brigádot kell igazgatnunk. Jóllehet, ez csalás, az akkori tábornokok nem láttak át a fák sűrűjén, hogy kikémlelhessék, kik és mik bújnak meg egy gyanús facsoport mélyén... A grafika jó is, szép is, ám ennél ma már sűrűn láthatunk sokkal szebbeket. Ráadásul kétdimenziós, s ez tovább ront az összképen. Nincs olyan sok egység a porondon, hogy egy megfelelően jól felszerelt PC meg ne tudna birkózni a 3D-s katonák megjelenítésével és mozgatásával. Megszokhattuk a Nagy Csaták-sorozattól, hogy az aláfestő zene helyett célszerűbb a harci morajlást hallgatnunk. Ez a North & South-ra is igaz ez – a zene feledhető, míg a hanghatások egyenest a csatatérre repítenek bennünket. Minden egységnek más és más hangja van menetelés, harc és fejvesztett menekülés közben, s a kézitusa során a harci zűrzavarból jól kihallatszanak az elesettek, sebesültek jajgatásai, a győzelemittas hurrázások, a fegyverropogás. Az érme másik oldalán szintén az áll, hogy ezt a fejlesztők már „lelőtték" a korábbi részekben... Ráadásul korábban elefántok trombitáltak megvadulva, harci szekerek zörögtek az egyenetlen talajon, itt csupán a bakák trappolása hallatszik.

Úgy látszik, nem tervez több folytatást az Interactive Magic ebből a sorozatból. Ezt a kijelentést az támasztja alá, hogy a játékhoz a CD-n mellékeltek egy minden részletre kiterjedő scenario editort, amely segítségével bárki megtervezheti a maga hadszínterét. Maga a szerkesztő elég bonyolult, az elsajátításához nem elegendő egyetlen hétvége. Mivel a játék csak egy előre felállított hadsereg lemodellezésére készült, ahol nincs lehetőség fejlesztgetni a csapatokat vagy megváltoztatni azok összetételét a játék folyamán, nagyon precízen mérlegelni kell minden apró részletet. Még az is fontos lehet, hogy merre emelkednek a dombok, s azok milyen meredekek. Az már a legfelsőbb fok, amikor úgy sikerül felállítanunk a csatateret és az ott felsorakozó csapatokat, hogy mindkét félnek van esélye a győzelemre. Akiket érdekel a téma, biztosan örülni fognak ennek a lehetőségnek.



VÉLEMÉNY

Csak azt tudom mondani a játékról, hogy nem csalódtam benne. Nem vártam túl sok fejlődést, inkább a megszokott aprólékossággal való kivitelezését az Észak-Amerikai polgárháború döntő ütközeteinek. Ezt maradéktalanul meg is kaptam, ám sajnos semmi többet! Míg annak idején Nagy Sándor csatáit többször elővettem, kétlem, hogy ez a játék is erre a sorsra jutna. Hangulatban sehol sincs a kezdetekhez képest (talán azért sem, mert engem sohasem izgatott úgy istenigazából a történelemnek ez a része, jobban lelkesedem az ókori és középkori ütközetek iránt).

Sajnos a játék mai mércével mérve átlagon aluli-ra sikeredett. A két évvel ezelőtti, szinten álló, változatlan grafikai kivitelezés nemcsak szegényes, de már-már mosolyra is fakaszt. Amikor egy csapat katona megrohamoz egy másikat, akkor rendre előfordul, hogy a megtámadottak már javában menekülnek, s a támadók még mindig csépelik a levegőt. Az irányítással és a gép intelligenciával semmi gond nincs, eltekintve attól, hogy ha egyszer hátba kaptam az északiakat, egyetlen lovasdandárral megfutamíthattam az egész jenki haderőt. Az ágyúk és a puskák bevezetésével már nem jön be a régi stratégia, azaz beásva várni, hogy az ellenség halomba hulljon az állásaim előtt. Kezdetben ezzel próbálkoztam, de már a kézitusát megelőző golyózáporban úgy meggyengültek a védőim, hogy nem jelentettek különösebben nagy falatot a rohamozóknak. A játék egészen eddig jelentett kihívást, eddig tudott lekötni, amíg ennek ellenszerére rá nem jöttem. Nem mondom, felemelő érzés volt újrajátszanom, avagy megváltoztatnom a történelmet, és a gyapotföldek lakóit meghagyni a helyükön, illetve felszabadítani őket, de a már említett Sid Meier's Gettysburg! után az Interactive Magic North & South-a csak egy gyenge próbálkozás. Szerintem nagyobb siker lett volna feldolgozni valamelyik százéves háborút vagy a Jeruzsálemi Királyság ütközeteit, esetleg a német tartományok egyesítéséért folyó hosszas küzdelmeket, illetve a Lengyel királyság harcait a svédek vagy a Lovagrend ellen. Jellemző a játék egészére, hogy a legjobbra a kézikönyv sikerült: az iMagictól megszokott alaposággal száz oldalon keresztül ismerkedhetünk meg a játék irányításának minden egyes mozzanatával, valamint a scenario editor kezelésével.

ZOTYO

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

73

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

NORTH & SOUTH
GREAT BATTLES OF CAESAR ZED 98/5 · 79%
SID MEIER'S GETTYSBURG! ZED 98/3 · 86%
WESTERN FRONT ZED 99/1 · 91%

Tom Clancy's Ruthless.com

Könyörtelen szoftverkiadók

▼ Red Storm Entertainment

A játékok „hőskorában" az üzleti menedzser típusú játékok szűk rétegeket vonzottak; elsősorban pórias grafikájuk és rengeteg időt felemésztő játékmenetük miatt. Ez az állapot azonban megváltozott, amikor látványos és érdekfeszítő programok jelentek meg, mint például a Sim City- és a Tycoon-sorozat, amelyek nagyon sok játékost szívét hódították meg hosszú időre. A Ruthless.com is ezen sikeres programokat kívánja követni. Klónnak azonban nem lehet titulálni, hiszen egészen más felépítésű, mint elődei.











játékot ugyanaz a csapat fejlesztette, mint a Tom Clancy's Politikát – ugyanazt a hangulatot próbálták átültetni ebbe a játékba is, amely a bestseller-író könyveit jellemzi. Figyeltek azonban a Politikát ért bírálatokra, és igyekeztek sokkal igényesebb grafikai külsőt kölcsönözni a játéknak. A programban egy szoftverkiadó cég elnökét alakítjuk, célunk a cég nyereségessé tétele, majd a további fejlődés során a vetélytársak legyőzése és az egyeduralom kivívása a szoftverpiacon. Mindezt egy táblás, körökre osztott stratégiai játék keretei közt kell elérnünk. Kezdetben csak egy épülettel rendelkezünk, itt kell berendezni irodánkat, benne a különböző részlegekkel. Ahogy terjeszkedünk, egyre újabb épületeket húzunk fel, bennük újabb alosztályokkal, amíg eljutunk addig a pontig, ahol a további fejlődősünket már más cégek akadályozzák. Ilyenkor nincs más hátra, be kell indítani a harcot a konkurens vállalat piacainak megszerzéséért. Ehhez minden eszközt megkapunk: élhetünk a törvény nyújtotta nehézkes és költséges módszerekkel, például pereket akaszthatunk az ellen nyakába, ezzel akadályozva termékei eladását. Sokkal kifizetődőbb és hatásosabb azonban, ha az illegális tevékenységeinket indítjuk be; e területen a program igen sokféle lehetőséget ad a kezünkbe. Felrobbanthatjuk az épületeit, elrabolhatjuk vagy akár meg is ölethetjük a konkurens cég elnökét, esetleg vírust csempészhetünk a számítógépes hálózatukba. A különböző eseményekről aztán az újság tudósít; ebben szerepel vállalatunk részvényértékének emelkedése, de hírt kaphatunk különböző gonosz akcióink kimeneteléről is. Kellemes színfolt a humor megjelenése a játékban: a meggyilkolt vezetőről kiderül, hogy tragikus halált halt – leesett a lépcsőn... Legalábbis az újság ezt írja! Ezek után nem kell csodálkozni, hogy cégünk elnöke inkább a liftet választja, ha fel akar jutni az emeletre...

Ha kivívtuk a győzelmet, vagyis a teljes piacot mi uraljuk, és vállalatunk sikerét már semmi sem akadályozza, akkor sort keríthetünk egy emberi játékos elleni küzdelemre is.

VÉLEMÉNY

A Ruthless.com elindítása után az első dolog, ami mellbe vágja az embert, a grafika. Nem mondom, hogy egy jó játék alapvető ismérve a 3Dfx-izzasztó effektek tengere, de vannak bizonyos minimum elvárások egy játékkal kapcsolatban. Ez a látvány azonban inkább nosztalgiára indít a C64 iránt... A néhány rajzolt állókép egészen jó, de például a játéktéren épületeinket néhány kocka és téglatest jelképezi – mintha csak egy társasjátékot játszanánk. Meglehetősen sokáig tart, mire megértjük az alapvető összefüggéseket és belejövünk az üzletmenetbe. A fejlesztők példamutató igyekezete egy valósághoz közeli rendszer kialakítására túl jól sült el, nem sikerült megtalálni a bonyolultság és a játszhatóság közti egyensúlyt. Ha mégis sikerül belemerülnünk a játékba, újabb csalódásokat élhetünk át. A kifejleszthető épületeket, felhasználható lehetőségeket mind megkapjuk már az első küldetés során – nem marad semmi, ami a későbbiek folyamán újdonságot hozna. A humor sokat dob a hangulaton, mégsem tudja feledtetni a túlbonyolított kezelést és játékmenetet. Ami viszont kifejezetten jól sikerült, az a zene. Nagyon jól illeszkedik abba az neogótikus hangulatba, amit a jól sikerült rajzolt képeken is érezhetünk. Hogy miért érdemes mégis foglalkozni ezzel a programmal? Egy esetben roppant élvezetes a játék – ha egy barátunkkal nyomunk le egy partit. Ez olyan, mintha sakkoznánk – kicsit bonyolultabb formában. Mindezek ellenére a Ruthless.com igencsak közepesre sikeredett – ezt a tényt még Tom Clancy neve sem tudja elhomályosítani.

UHU

70

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

RUTHLESS.COM	
UBIK	ZED 98/4 • 87%
3RD MILLENIUM	ZED 98/2 • 82%
POLITIKA	ZED 98/3 • 77%

Total Annihilation Commander Pack

▼ GT Interactive / Cavedog

Már több, mint egy éve, hogy megjelent a Total Annihilation; nagyszerű 3D-engine-jének köszönhetően még mindig ő számít a legkorszerűbb real-time stratégiai játéknak. Talán ezért tartotta időszerűnek a GT Interactive egy második kiadást, amelyet bővített formában, az eddig megjelent kiegészítőkkel együtt dobtak piacra.







kinek nem volt még szerencséje a Total Annihilationhöz, az most bepótolhatja mulasztását! A mostanában divatos Gold és Deluxe-verziók ugyanis utolérték ezt a nagyszerű játékot is, és dombornyomásos dobozban újra a boltokba került minden, aminek valaha is köze volt ehhez a remek programhoz.

A doboz négy CD-t és egy könyvet tartalmaz. Mindenekelőtt megtaláljuk benne két korongon az eredeti TA-t, amely tökéletes engine-jével, kényelmes kezelésével és 150 gyártható egységével másfél év után is az egyik legjobb és legváltozatosabb real-time stratégiai játéknak számít. Az alapjáték ötven küldetését ajánlatos végigjátszani, mielőtt a többihez hozzányúlnánk, mert a kiegészítő lemezek már bizonyos gyakorlottságot feltételeznek. A program 33 multiplayer pályájából is érdemes egy-kettőt kipróbálni (akár gépi ellenfelekkel, skirmish módban), mert az ezeken kialakított stratégiák jól használhatók a későbbiekben.

A harmadik CD-n a '98 elején megjelent Battle Tactics kiegészítő található, amely kereken száz darab single player küldetést tartalmaz. Ezeket az Armnál és a Core-oknál is négy-négy hadjáratba foglalták össze a küldetések időtartama szerint (nagyon rövid, rövid, közepes hosszúságú és hosszú küldetések), így a gyors, heves csaták és a hosszan tartó gigászi küzdelmek hívei egyaránt választhatnak saját ízlésüknek megfelelően.

A negyedik lemezen az eddig megjelent legjobb TA-kiegészítő, a Core Contingency kapott helyet, ami minden szempontból bővített a játékon. 75 új egység, két hadjáratban 25 egyjátékos misszió, 50 multiplayer térkép és hat új világ definiálja újra a változatosság fogalmát. A CC kifejezetten a profi játékosoknak készült: csak azok kezdjenek neki, akik az előző három korongot már végigjátszották. A 25 küldetésből már az első is megizzasztja az átlagos játékost, az utolsó pályákon szereplő ellenséges Krogoth robotok (ezek a TA legerősebb egységei, egy Commandert 2-3 lövéssel küldenek a MÉH-telepre) pedig szinte lehetetlenné teszik a küldetések sikerét. Aki a Core Contingencyt végigjátssza, elmondhatja magáról, hogy mindent tud a TA-ról...

A négy CD mérlege tehát egy ma már alapműnek számító játék, 175 single player küldetés 12 hadjáratban, 83 multiplayer-térkép, 225 fajta gyártható egység és gyönyörű, változatos játékkörnyezet, amelyet korszerű 3D-engine kezel. Ennyi érv minden kétkedőt meggyőzhet arról, hogy a kiadvány bőven megérdemel néhány zöldhasút. És ez még nem minden! A játék mellé ugyanis megkapja a vásárló a Total Annihilation – Exclusive Strategy Guide című 275 oldalas könyvet, amelyben rengeteg hasznos információ található. Általános stratégiai tippeken kívül olvashatunk benne egy egységútmutatót (külön stratégiai tippekkel az egységekhez), cheateket, az ötven alapküldetés végigjátszását térképekkel (egy küldetést két-három oldalon keresztül taglal a könyv) és multiplayer stratégiákat. A könyv közli ezen kívül a 33 alap multiplayer térkép rajzát és hozzájuk néhány mondatos útmutatót, a TA programozóinak kedvenc stratégiáit, egy Ron Gilbert – Chris Taylor interjút (ők a játék agytrösztjei), egy stábfotót a készítőkről, valamint egy statisztikai táblázatot az összes egységről. Ezzel az útmutatóval és a játék gépkönyveivel együtt már bárki el tud indulni az Annihilator cím felé vezető úton...

A GT Interactive régi-új termékének csak örülhetünk. Aki eddig nem tudott szert tenni a Total Annihilationre, most hozzájuthat az összes kiegészítővel együtt, és mivel a TA: Kingdoms megjelenése csúszik, a régóta ígérgetett Total Annihilation 2-nek pedig még se híre, se hamva, lesz mivel elütnünk az időt, amíg ezek megjelennek.

STÖKI

86

▸ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS, INTERNET

▸ ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

▸ ÖSSZEHASONLÍTÁS

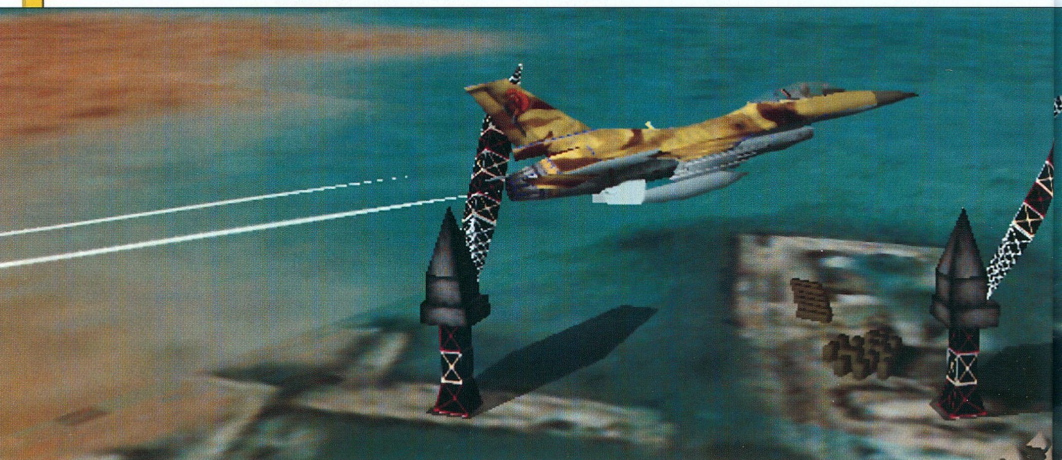
TOTAL ANNIHILATION COMMANDER PACK	
TOTAL ANNIHILATION	ZED 98/1 · 91%
CORE CONFIGENCY	ZED 98/7 · 84%
STARCRAFT: BROOD WAR	ZED 99/2 · 92%

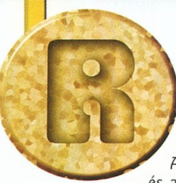
F-16 Aggressor

Falcon – egy újabb nézőpontból

▼ Virgin Interactive

Valahol az Atlanti-óceánon, nem messze Venezuela partjaitól. A USS Kitty Hawk anyahajó, Vadászó Sárkány-hadművelet, 1999. június 15., hajnali öt óra. Reyas alezredes F-16-os gépét a hivatalos verzió szerint baleset éri őrjáratozás közben és az óceánba zuhan. Valójában behatol Venezuela légterébe, lebombázza a Maldonado vezette Bernal drogkartell egyik főhadiszállását, és az országot átrepülve a Csendes-óceánon hajózó USS Roosevelt repülőgép-hordozón sikeres leszállást hajt végre. Az akcióban nagy szerepet játszik Dario Fosca, a venezuelai titkosszolgálat ügynöke, aki a célra irányította Reyas gépét...





Reyas akciójával vette kezdetét a kartell elleni titkos háború, amelyet az Amerikai Egyesült Államok és a „Demokrácia Egyesülése" nevű szervezet finanszíroz. Mivel a Bernal-kartell jelentős befolyással bír a gazdaság különböző területeire (digitális kommunikációtechnológia, chipgyártás, kereskedelem, nehézipar és természetesen a média), ezért a demokrácia hívei úgy döntöttek, erővel számolnak le a társadalom eme fekélyével. Az akció után Reyas, immáron ezredesként, elveszíti családját a Bernal kartell jóvoltából, és leszerelik a légierőtől. Dario Foscát holtan találják – csak a foglenyomata alapján tudják azonosítani kollegái. Az Agresszor projektet (a Maldonado drogbáró elleni háború fedőneve) a CIA egyik vezetője, Alex Croaker irányítja. Ő talál rá Reyasra, aki kapva kap az alkalmon, és csatlakozik a titkos szervezethez.

Valahol a Balkánon 2002. január 4., este hét óra. Az ex-ezredes és kis csapata az albán határ közelében várja, hogy egy teherszállító hajó elvigye őket El Djazair kikötőjébe, Algériába. Itt a „Sa-hai Felszabadítási Frontja" ellen kell fellépnie az Agresszornak...

A szimulátorokhoz képest szokatlanul bonyolult és kidolgozott kerettörténet megismerése, és a rövid bevezető videó után egy mindenki számára egyszerű kezelőfelülettel találjuk szemben magunkat, innen vezérelhetjük karrierünk alakulását. A tréningküldetések száma egy kicsit meglepő – szám szerint öt darab van belőlük, és rendkívül egyszerűek. Csak azért érdemes őket végigrepülni, hogy képben legyünk az egyébként sem bonyolult fegyver- és gépkezelést illetően. Ezek után garantáltan profi pilóták leszünk. A karrierünk küldetésekre van bontva: négy helyszínen összesen negyven bevetésen át kell bizonyítanunk rátermettségünket. Ezek lineárisak, tehát egymás után következnek, és ha nem sikerül teljesítenünk az egyiket, nem léphetünk tovább a következőre.

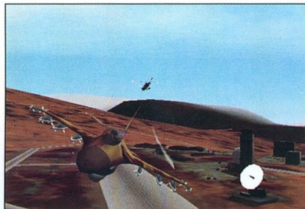
Az összecsapás első helyszíne Marokkó, ahol egy szakadár csoport a fent említett „céggel" kereskedve hatalmas vagyonra tesz szert, és fellázad a kormány ellen. A kormányerők katasztrofális vereséget szenvednek a Felszabadítási Fronttól, így nem marad más választásuk, csak az Agresszor egység bevetése. Észak-Afrika után, Kelet-Afrikában, Etiópiában

folytatódik a harc. Hatalmas földrengések következtében a Tana-tóból kiemelkedik egy titokzatos piramis, amely tele van arannyal. Az Agresszor feladata mindenkit távol tartani a piramistól. Az etióp kaland után Tanzánia van soron. Miután kiderül, hogy az Agresszor eddigi vezetője saját zsebre dolgozott a csapatot felhasználva, egy magas rangú hivatalnok veszi át az egység vezetését. Ő úgy dönt, hogy a kartell tulajdonában levő Észak-Afrikai Olajvállalt ellen vonultatja fel az egységet, mivel az elfoglalta a tanzániai olajmezőket.

Az „olajos" bevetések után a kartell előtt lelepleződik az Agresszor. Madagaszkáron a saját bázisukat kell megvédeniük, majd leszámolni a megmaradt bűnözőkkel...

Mostanában nem egy szimulátor-program jelent meg, amely az F-16 Falcon vadászrepülőgép köré épül. Összehasonlítás végett vegyük az előző számban bemutatott Falcon 4.0-t. Valószínűleg már minden szoftverforgalmazónál megszokottá vált, hogy ha egy szimulátor-programot készítenek, akkor azt olyan dolgokkal fémjelzik, amelyek a játékosok számára bebizonyíthatatlan, de felettébb jól hangzik. Gondoljunk csak az adott géptípus repülési modelljére, amely alatt a repülőgép aerodinamikai és egyéb fizikai tulajdonságait kell érteni. A legtöbb kiadó azzal reklámozza termékét, hogy ők ezt valósághűen lemásolták. De akkor miért különbözik ez az összes játékban...? Röviden arra akartam kilyukadni, hogy a két program között óriási különbségek vannak. Az Agresszorban a repülőgép irányításával akadnak problémák. Ha hangsebesség környékén repülünk, egy gyors 30 fokos forduló után is elszédül a pilóta, míg alacsony sebességen manőverezve rövid időn belül irányíthatatlanná válik vasmadarunk. Szembetűnő a Falcon 4.0-ban, hogy ilyenkor, ha bekapcsoljuk az utánégetőt, érezhetően javul gépünk stabilitása, míg az Agresszorban csak az üres benzintank és a talaj közelsége okoz kellemetlenséget. Légi közelharcban a tolóerő változásaira a Falcon 4.0 F-16-osa szinte azonnal reagál, így némi ügyes manőverezéssel bármilyen vadászgépet becserkészhetünk, míg az Agresszorban ez szinte lehetetlen a vadászgép lomhasága miatt.

Az Agresszor kezelőfelülete egyszerű és könynyen megtanulható. Szerepel a programban fél tucat célmegjelölési mód, de nem kaptak nagy jelentőséget, mert a megfelelő gombot megnyomva az adott fegyvertípussal együtt aktiválódnak. Légi célpontnál egy apró hiányosság (a program nem jelöli a befogott cél irányát, sem a magasságát) könnyen a küldetés újrakezdéséhez vezethet. Mindezek ellenére (az egyszerűsége miatt) nagyon jól játszható lett az Agresszor. A hangulatát nem a megszokott háborús környezet, hanem a gerillaharc jellemzi, ami ragyogóan el van találva. A repülhető küldetések változatosak, ötletesek. Hátrányként kell említeni viszont a tárgyak és az objektumok kidolgozását. A táj, amely felett repülünk, lehetne részletesebb, jobban kidolgozott. A hegyekre, dombokra húzott textúrák annyira közelivé teszik azokat, hogy néha olyan érzés fog el, mintha kósza légyként egy összegyűrt takaró felett repkednénk. A tárgyak, egységek viszont olyan picikék, hogy mire megtaláljuk őket, késő felrántani a botkormányt. Ráadásul kidolgozottságuk sem valami egetverő. Már másfél-két éve is léteztek olyan programok, amelyekben az aprólékosan kidolgozott egységek részletesen animálva voltak. 1999-ben ekkora hardverigény mellett ez olyan nagy probléma volna? Az Agresszor is áldozata lett a napjainkban zajló szoftverháborúnak, ahol pillanatok alatt készülnek el a játékok, és nem a minőség számít, hanem az eladott mennyiség. Sajnos a program további finomítása, hibamentesítése, tesztelése már nem emelte volna a megfelelő arányban a példányszámot – így egy ígéretes játék megmaradt az erős közepes szintjén...





VÉLEMÉNY

Izgalmas és érdekfeszítő sztori után egy jó szimulátort kapunk. Tetszett az ötlet, hogy végre nem hivatalos katonai akciókat hajt végre az ember fia, hanem a „fű alatt" tevékenykedik. Az már kevésbé tetszett, hogy apróbb hibák zavarták meg játékomat. A gépem nem lett szárnyaló űrrakéta, ha négyes fokozatban használtam az utánégetőt, csak szépen, lassan gyorsított, mint egy luxusautó. A tereptárgyak és járművek megjelenítése alacsonyabb felbontásban nem a legjobban sikerült. Pozitívum, hogy akár 1600 x 1200-as felbontásban is játszhatunk vele, valamint a kézikönyvben található bevezető felér egy jobb regénnyel. Összegezve egy jó és játszhatóan nehéz szimulátorral állunk szemben, ami ugyan nem ér fel a Falcon 4.0-val, de érdemes kipróbálni.

SILVANION

MÁSIK VÉLEMÉNY

Agresszor. Már a név is tükröz valamit. Valami bosszantót, valami agresszívat. Ez részben így is van. Legtöbbször tényleg csak az bosszantott, hogy miért nem viselkedik harci helyzetekben normálisan F16-osom. Néha meg agressziótól duzzadva eresztem ki az összes rakétám az utolsó célpontra, egy légvédelmi ütegre, amely egész végig ott akadékoskodott valahol alattam. Persze nem volt könnyű dolga, néha én se tudtam mit csinál rakoncátlankodó vasmadaram. A Falcon 4.0-nál már megszoktam a műszerek közötti kapkodást, itt valami hasonlót kellett művelni a botkormánnyal és a gázkarral. Na, de sebaj! Jót szórakoztam végre egy olyan játékkal, amely se nem játszhatatlanul nehéz, se nem nevetségesen könnyű. Az Agresszor képes volt feledtetni azokat a nehézségeket, mint például megtanulni ötven gombot hatékonyan (néha egyszerre) kezelni, vagy repülés közben fejetlenül lapozgatni a gépkönyv oda vágó fejezeteit kutatva közöttük egy fegyverrendszer működési leírása után.

ICEBIRD

87

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

F-16 AGRESSOR		
FALCON 4.0	ZED 99/3	94%
F16 MULTIROLE FIGHTER	ZED 98/12	84%
TOP GUN: HONETS NEST	ZED 99/2	80%

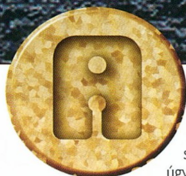
Luftwaffe Commander

Berlin felett az ég

▼ Mindscape / SSI



Luftwaffe. Egyetlen szó, amelynek hallatán mindenki ijedten kémlelte az eget Franciaországtól az orosz sztyeppékig – legalábbis a háború első felében. A német légierő sokszor erejét meghaladó feladatokat kapott és teljesített, ám Göringnek, a Luftwaffe fejének önteltsége nem egyszer csúfos kudarcokba is belekergette a tapasztalt pilótákat. Az SSI szimulátor-sorozatának legújabb darabjában átélhetjük mindazt, ami osztályrészül jutott a Harmadik Birodalom ászainak: dicsőséget, győzelmeket, reménytelen küzdelmet a túlerővel szemben, végezetül – amennyiben méltóak vagyunk rá – a hősi halált is.



Series elnevezésű szimulátor-sorozata úgy tűnik, beváltotta a hozzá fűzött reményeket - ellenkező esetben most nem mutathatnánk be a Luftwaffe Commandert, a populáris széria második tagját. A Panzer Commander (a sorozat nyitó darabja) kellemes emlékeket idéz, egyszerű kezelhetősége, hangulata, kidolgozott küldetései máig példaként állítható a hasonló produkciók elé. Elvárható ezért minden játékos, hogy a Luftwaffe esetében se legyen ez másként. Csatoljuk be hát magunkat, és tegyünk egy kört a tisztább látkép érdekében!

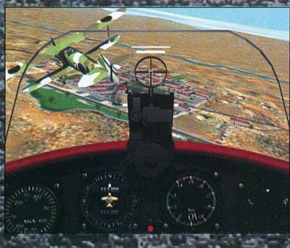
Támadásban a Kondor-légió

Elsőként az elképesztően hosszú játszható idősáv tűnik fel a szemlélődőnek: nem kevesebb, mint kilenc évet harcolhatunk végig. Ellentmondana egymásnak a történelem és a matematika? Hat évig tartott a második világégés, ami kevesebb, mint az említett kilenc esztendő… A megoldást a spanyol polgárháború szolgáltatja, az ugyanis már 1936-ban kirobbant, és a játékban - német önkéntesekként - mi is kivehetjük részünket az összecsapásokból. Spanyolországi sikeres ténykedésünk után megfordulhatunk Franciaország, Anglia, a Szovjetunió, majd végül Németország felett is. Magától értetődő módon a háború kimenetelét egymagunk nem leszünk képesek megváltoztatni,









de önnön dicsőségünkért számtalan kitüntetést és előléptetést söpörhetünk be, mire a Reichstagra kitűzik a vörös lobogót.

Nevéhez méltóan a Luftwaffe Commanderben elsősorban német gépekkel repülhetünk, köztük a különlegességnek számító kétfedelű He 51-sel, a sugárhajtású Me 262-sel vagy a legendás Bf 109-es vadászgépcsalád négy (!) változatával. Ne bánkódjon az se, aki szövetséges madarakat szeretne reptetni, hiszen a többjátékos üzemmód és a kötetlen légiharc keretei között kipróbálható a Spitfire, a P-51-es vagy éppen az I-16-os (utóbbi az orosz légierő büszkesége, ami elsőként rendelkezett behúzható futóművel).

Keresztkérdés

Mielőtt felszállnánk, még el kell döntenünk, milyen fokozaton szeretnénk meghódítani a kék eget. Az alternatívákat ezúttal a vas-, illetve a lovagkereszt nevű opciók képviselik, utóbbi szolgáltatja a realisztikus, a valóságot hűen reprezentáló változatot, míg a vaskeresztesek számára tucatnyi egyszerűsítés lép életbe. Ilyenkor nem vakít a nap, nem füstöl el a motorunk, ha folyamatosan maximális fordulaton nyúzzuk, nem ájulunk el a ránk ható nehézségi erőtől, egyszóval könnyebb repkednünk. Akiket csak néhány, valóságban is előforduló esemény bosszant, a többi nehezítést bekapcsolva egy hibrid világot is létrehozhatnak, ahol egyes fizikai törvények működnek, néhány pedig nem is létezik.

Repülésünk során néhány funkcióbillentyűt kell csak használnunk, hiszen az akkori gépek nem voltak teletömve elektronikus műszerek tömkelegével. Jó, ha a magasságmérőre és az üzemanyag-kijelzőre vetünk néha egy-egy pillantást, mással nem nagyon kell foglalkoznunk. Némi modernizálást azért megengedtek a program írói, hiszen ellenfeleinket képesek vagyunk bemérni, pozíciójukról információt kapni. Ez ugyan elvesz némi ízt a történelemhez hű hangulatból, de jelentősen megkönnyíti a játékos túlélési esélyeit.

A 3D kártyák támogatásának hatására kellemes látvány tárul elénk, amint jobbra-balra nézelődünk gépünkből. A táj távolról egészen megkapó hatást kelt, igaz a települések megjelenítésekor ugyanolyan blokkok tucatját rakja egymás mellé a program, ami kicsit szürkíti a képet, de például Párizs felett elhúzva legalább az Eiffel-torony ismerős sziluettje kiemelkedik az egyhangú terep síkjából. A repülőgépeket, tereptárgyakat korrekt (de nem átlagon felüli) szinten sikerült megalkotni - ebből a szempontból lehet, hogy a WWII Fighters sokáig etalon marad. A hanghatások is idomulnak a tisztességesen elkészített, de különlegességet felmutatni nem tudó grafikához, panasz azonban - ebből a szempontból - semmiképp nem érheti az alkotókat.

Magáról a repülés élményéről a Fighter Squadron-cikk összehasonlító dobozában ejtünk szót, de ezen a téren egyébként is a legjobb megoldás az, ha személyes tapasztalat alapján alkotunk képet. Herr Hauptmann, tegyen hát egy próbát!

VÉLEMÉNY

Érdekes kérdés, hogy melyik az üdvözítő megoldás: egy kis területre szorítkozó, aprólékos játék elkészítése, netán egy hatalmas témát átfogóan érintő program írása, ami néhol kénytelen-kelletlen bizonyos részletek elhagyására, elnagyolására kényszerülünk? A Luftwaffe Commander e két alapvető koncepció öszvére lett, mert a spanyol polgárháborútól Berlinig vezető út bizony nagyon hosszú, ugyanakkor hadjáratokban csak németként bizonyíthatunk, ráadásul a hat darab birodalmi repülő kicsit szegényesnek tűnik, hiszen olyan félelmetes és legendás modellek maradnak ki ebből a fél tucatból, mint a Stuka vagy a FW 190-es. A felemás megoldás nekem mindenesetre megnyerte a tetszésemet. Madrid felett egy kétfedelűvel vadászni az orosz „önkéntesekre" meglepően új, izgalmas élményt jelent.

Nem tudtam kibékülni viszont a hadjárat túlzott realitásával. Elég egy óvatlan pillanat és kitüntetésekkel teleaggatott veterán pilótánk máris a föld alól szagolhatja a virágokat. Tudom, hogy ez így is volt akkortájt, de egy játékprogram megengedhetne annyi rugalmasságot, hogy szemet huny ilyen balesetek felett és felajánlja az újrajátszás lehetőségét. Így marad a biztonsági másolás fontosabb küldetéseink előtt, ha nem akarunk mindent az elejéről kezdeni...

A grafikai megoldások között rengeteg apró hiba fedezhető fel, néha csíkokat, foltokat látunk olyan helyen, ahol azt nem várná az ember, illetőleg egyes helyeken természetellenesen egyenes vonalban változik meg a táj. Mindezek ellenére a Luftwaffe Commander egy kifejezetten jó benyomást keltő játék, ám úgy gondolom, nem fog az év legjobb szimulátora cím közelébe kerülni.

-CSONTI-

Számháború

A második világháború hat esztendeje alatt a Luftwaffe több, mint 3000 ászt „termelt ki". Ezzel szemben a szövetségesek az európai hadszíntéren mindössze körülbelül 1500 pilótájukról mondhatták el ugyanezt. Ez a nagy különbség köszönhető annak is, hogy a háború nagy része alatt a Luftwaffe sokszoros (nemritkán tíz- vagy akár húszszoros) túlerővel vette fel a küzdelmet. Ebből kifolyólag előfordult, hogy a német pilóták naponta akár öt (!) bevetést is végrehajtottak. Minden idők legjobb pilótáját is a németek mondhatják maguknak Erich Hartmann személyében, aki az „Ukrajna fekete ördöge" becenevet kapta és 352 légi győzelemmel fejezte be pályafutását. Összehasonlításképpen a legjobb szövetséges pilóta – meglepő módon – egy orosz volt, aki 62-szer nézhette végig áldozata utolsó zuhanását. A Luftwaffe 28000 fős kiképzett állományából kevesebb, mint 1400 élte meg a háború befejezését, ami 95 százalékos halálozási arányt jelent, a legnagyobbat az összes résztvevő fél bármelyik fegyverneme közül.

83

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM / 3D KÁRTYA
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2-6 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

LUFTWAFFE COMMANDER	
WW II FIGHTERS	ZED 99/2 - 88%
EUROPEAN AIRWAR	ZED 98/11 - 91%
FIGHTER SQUADRON	ZED 99/4 - 84%

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

Pokoli erők a mennyekben

▼ Activision / Parsoft

A Parsoft név hallatán valószínűleg kevesen kapják fel fejüket a felismerés gondolatától vezérelve. Való igaz, nem ontják magukból a programokat, de amit elkészítenek, az meglehetősen maradandóra sikeredik – elég az A-10 Cuba! vagy a Hellcats Over The Pacific szimulátorokat említeni. Eric Parker, a Parsoft vezére és az Activision csapata ezúttal nekiláttak, hogy közös munkájuk kal leradírozzák az európai hadszíntér égboltjáról a mostanság példátlan mennyiségben özönlő riválisokat. Most eldől a kérdés: vajon ki mer szembeszállni az üvöltő démonokkal?



Eric Parson és csapata a Fighter Squadronnal teljes mértékben forradalmasítani szándékozik a szimulátor-programok világát. A legtöbb vetélytárs úgy modellezi a repülés közben fellépő hatásokat, hogy minden egyes géptípushoz külön számokat rendelve határokat állít fel, és ezeken a korlátokon átlépve teljesül egy feltételes parancs, ami kiváltja a megfelelő effektust. Magyarán ez annyit jelent, hogy mondjuk egy P–51-es vadászgépnek meg van határozva, mekkora emelkedésnél, milyen sebesség esetén fog átesni, milyen körülmények között kerül dugóhúzóba stb. Parson szakítani kíván ezzel a rendszerrel, ami igen dicséretes kezdeményezés, hiszen a régi elv szerint a számítógép nem objektumokat repültetett, hanem egy légierődöt, egy Mosquitót vagy bármi mást, ami csak azért viselkedett úgy, ahogy, mert az előre meg volt szabva számára. A Fighter Squadronban ezzel szemben valóságos tárgyakként kezeli a program a repülőgépeket, amiket a fizikai törvényeknek megfelelően mozgat, a meghatározott súly, szárnyfelület és tolóerő alapján. Ez azért is nagyszerű, mert így nem kell minden gép finomhangolásával vesződni, elegendő a megfelelő panelekből kialakítani az eredetit hűen lemásoló struktúrát, és a processzor professzori pontossággal megállapítja a valóságban is fellépő erőhatásokat, körülményeket.

Kell egy csapat

Nevéhez méltóan a Fighter Squadronban elsősorban a vadászkötelékeken van a hangsúly, ám a teljesség kedvéért komoly bombázók is bekerültek a repülhető kategóriába. A nagyobb monstrumok esetében az összes izgalmasabb feladatot átvállalhatjuk, azaz nemcsak pilóta, hanem oldal- és faroklövész is lehet bárki, aki indíttatást érez egy kis céllövésre. A három hadszíntér számszerűleg sem túl sok, további korlátozást jelent a meglehetősen kicsi berepülhető terület, hiszen a 40x40 mérföld nem mondható országnyi területnek (talán ha Luxemburgra gondolunk...). A készítők mentségére legyen mondva, ezt a térséget rendesen berendezték: rakétakilövő bázistól kezdve mozdonyokon át egészen a gátakig elképesztően színes kavalkáddal ismerkedhetünk meg. Minden hadszíntér tíz különböző, aprólékosan kidolgozott küldetéssel vár minket. Való igaz, ez a szám sem dönt le a lábáról egyetlen játékost sem, de egy ínyencséget még nem volt alkalmunk említeni: ugyanazt a harci szituációt két-három különböző nézetből is átélhetjük, attól függően, milyen alakulatnál szolgálunk. Példának okáért egy utánpótlási központ lebombázásakor indulhatunk a bevetésre, mint

VÉLEMÉNY

Mostanság hatalmas dömpingje van a második világháborús szimulátoroknak. Hogy ez minek köszönhető? Lehet, hogy a modern szimulátorok már olyan bonyolult, összetett szintre léptek, ahonnan már tényleg csak a kiképzőtisztek számára van továbbfejlődési lehetőség. Mindenesetre a laikus játékos nem bánja ezt az áradatot, hiszen a verseny mindig jót tesz a minőségnek – ilyen sűrű mezőnyben valami plusz, valami különlegesség nélkül bukásra van ítélve bármelyik napvilágra kerülő produkció. Szerencsére a Fighter Squadron nem szűkölködik érdekes újításokkal, ezért mindenképp ott a helye a nagyok között. Maradandó élmény volt az első felszállási kísérletem, amikor is nagy buzgón beindítottam a motort, annyi tolóerőt adtam, amenynyi a csövön kifért, és nagy hirtelenséggel azon kaptam magam, hogy a kifutóra vezető földút porrétegét bámulom. Ez a kellemetlenség úgy eshetett meg, hogy a kerékfékeket elfelejtettem kiengedni, a motor pedig közben akkora erőt fejtett ki, hogy szépen átbuktatta a gépet. Ez igen!

Nagyon sajnálatos ezek után, ha mégsem tudok teljesen pozitív véleményt alkotni, mert a sok újítás mellett néhány terület fájóan középszerűre sikeredett. A hadjáratok nem túl lebilincselők, gyakorlatilag csak tetszés szerint válogatva repüljük a szóló küldetéseket. A táj és a tereptárgyak elnagyoltak, sokszor fedezhető fel programhibából fakadó grafikai gikszer. Egy patch segíthet valamelyest, de az igazi sikert valószínűleg csak a folytatás tudja majd elérni.

-CSONTI-

Luftwaffe Commander vs. Fighter Squadron

Az összehasonlítás még két nagyon hasonló program esetében is mindig problémás lehet, hiszen ki tudná megmondani, mi fontosabb: a grafika, a realitás, a játszhatóság, netán a hangulat? Most sem könnyű a döntőbíró helyzete, ezért inkább csak részterületenként avatunk győztest, s a végső ítélet meghozatalát Rátok bízzuk.

A FS fizikai modellje teljes mértékig igazolta a hozzá fűzött reményeket, és valóban életszerű szituációkat képes produkálni, így az LC hiába rendelkezik jól megírt rendszerrel, mégsem képes ezen a területen versenytársa lenni az Activision termékének.

Nem úgy a grafika esetében, ahol szoros küzdelemben talán egy hajszálnyival jobbnak mondható az LC – bár ízlések és pofonok különbözőek... Ám ha a berepülhető területet és a hadszíntereket, küldetések számát tekintjük, akkor ott egyértelműen a német parancsnok tekinthető győztesnek. Csakúgy, mint a hadjáratok kezelését tekintve, ahol a sokkal jobban strukturált (igaz, szigorúbb korlátokat támasztó) rendszerrel szintén az LC büszkélkedhet.

A változatosság gyönyörködtet, legalább is a sikító ördögfiókák esetében biztosan, mert ebben a játékban három hadviselő fél teljesen különböző stílusú, eltérő feladatokat ellátni képes gépeit próbálhatjuk meglovagolni. Ami a küldetések nehézségét és ötletességét illeti, ez esetben a döntetlen a legmegfelelőbb eredmény.

Végezetül egy dolog bátran kijelenthető, a jelenleg uralkodó „királyi párost" – az European Air Wart és a WWII Fighterst – egyik aspiráns sem fenyegeti trónfosztással!



a bombázó kötelék egyik tagja, esetleg az őket védeni hivatott vadászok vezetője, vagy egy elterelő hadműveletet végrehajtó kisebb különítmény pilótája.

`Hölgyeim és Uraim: Sir Winston Churchill, az Egyesült Királyság miniszterelnöke!`

Ilyen és ehhez hasonlatos kezdőmondatokat hallhatunk, amint a választható lehetőségek között kutakodunk a menüpontok között. Ugyanis minden egyes belépéskor és küldetésről visszatérve recsegő-sercegő rádióadások szólnak, amelyek segítenek átélni a kor hangulatát, a midwayi ütközetről szóló beszámoló csakúgy elhangzik, mint a legutóbbi baseball-meccsek eredményei, s ha szerencsénk van, némi zenét is elcsípünk a BBC hullámhosszán.

Grafikai oldalról nézve széles lehetőségcsokor tárul elénk: D3D, Glide, OpenGL, szoftveres renderelés, mind-mind ott sorakozik a palettán. A repülőgépeken látszik a használat, nem olyanok, mintha most gurultak volna le a gyártószalagról. Ha pedig sérülésre kerül sor, akkor szem nem marad szárazon! Egy nagyobb bombázóról szinte tonnákat lőhetünk le apró darabokban. Vigyázni is kell ilyenkor a támadónak, nehogy saját vesztét okozza egy leszakadó szárnyvég. A talaj ennél a játéknál is a grafika Achilles-sarka, hiszen nem elég, hogy elnagyolt, de úton-útfélen egyenes vonalból álló tópartokra, szabályos időközönként kanyargó folyókra és hasonló furcsaságokra bukkanunk.

Ellenfeleinkre azonban nem lehet senkinek panasza: a Parsoft emberei rendkívüli ötletekkel rukkoltak elő. A gép minden pilótájához öt tulajdonságot rendeltek (képzettség, morál, hűség, agresszivitás és józanság – utóbbi alatt nem az alkoholszint mértékét, hanem a józan ész, a realitások felmérésének képességét kell értenünk). Ezek a tulajdonságok súlyozásából alakul ki a végső döntés, mint alapján cselekedni fog ellenfelünk.

Az eddig említettek alapján senkinek nem lehet kétsége, ez egy kivételes produkció, amit azoknak is ki kell próbálni, akiket amúgy hidegen hagynak a levegő ászai.

84

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, GLIDE, OPENGL
MULTIPLAYER	2–16 JÁTÉKOS, INTERNET

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

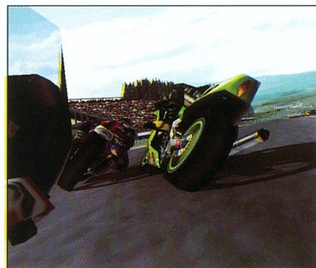
FIGHTER SQUADRON	
WW II FIGHTERS	ZED 99/2 · 88%
EUROPEAN WAR	ZED 98/11 · 91%
LUFTWAFFE COMMANDER	ZED 99/4 · 83%

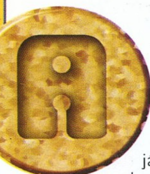
Superbike World Championship

Háromszáz felett – két keréken

▼ Electronic Arts / Milestone

A száguldás rajongóit, akik igazi versenymotor-szimulátorra vágynak, eddig nem igazán kényeztették el a játékkiadó cégek. Szinte az összes motoros játék (Redline Racer, Moto Racer) csak és kizárólag az arcade jellegű megközelítését választotta témának. Míg a négykerekűek szinte összes versenyszámában jelent már meg valódi szimulátor, a motor megszállottainak be kellett érniük eddig a Castrol Honda Superbike nevű programmal. A helyzet megváltozni látszik, mert az igen valósághű játékairól híres EA Sports egy ízig-vérig motoros-szimulátorral jelentkezett.





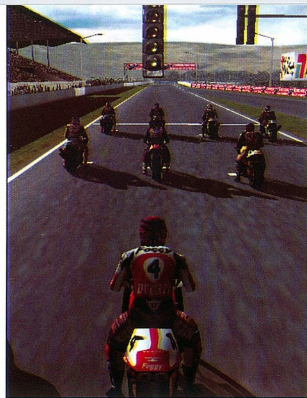
A program előélete igen kalandosnak mondható. Másfél éve a Screamer játékokkal híressé vált olasz Milestone csapat kezdte meg a Superbike fejlesztését, még a Virgin Interactive megbízásából. A szomorú sztori ismert: az egykor virágzó szoftverkiadó-óriás a csőd szélére került, szinte az összes készülő játékától meg kellett szabadulnia, hogy valamilyen módon túlélje a katasztrófát. Ennek áldozatává vált a Superbike is, és a Virgin több programjához hasonlóan az Electronic Arts vette át a projektet. Nem véletlen tehát, hogy a tavaly októberi megjelenési dátumhoz képest a játék mintegy fél évet késett, annak ellenére, hogy már hat hónapja 99 százalékosan készen volt a program. Szerencsére a Superbike túlélte a megpróbáltatásokat, és a száguldás szerelmesei hamarosan rávethetik magukat a megjelenő programra.

Bevezetésképpen néhány szó magáról a Superbike-ról, ami lényegében nem más, mint a motoros Forma–1: ebben a kategóriában mérkőznek meg a legerősebb és leggyorsabb gépek és pilótáik egymással. Az első Superbike bajnokságot 1988-ban rendezték, és azóta minden versenyt százezrek kísérnek figyelemmel a helyszínen, valamint milliók a televízió képernyője előtt. A Superbike-ban a sportmotorok legelitebb, 750 köbcentiméteres motorral felszerelt példányai szerepelnek. Az elmúlt tíz év is megerősítette azt a tényt, hogy ebben a kategóriában a japán gépek szinte verhetetlenek, hiszen az élmezőnybe a négy nagy távol-keleti (Suzuki, Honda, Yamaha, Kawasaki) mellé csupán egyetlen európai márka tudott felzárkózni, az olasz Ducati. A Superbike-ban szereplő motorok teljesítményét nem kell ecsetelni, hiszen aki látott már ilyen versenyt, az tudja, miről is van szó. Aki mégsem tudná mihez hasonlítani a motorokat, tájékoztatásul néhány adat – a mindössze 160 kilós gépezet 160 lóerővel van megáldva. Csak összehasonlítás-képpen képzeljünk el egy 800 lóerős Trabantot (jó fantázia kell hozzá...☺), az tudná ugyanezt a teljesítményt nyújtani (ha eltekintünk minden egyébtől, pl. légellenállás). Ez a brutális teljesítmény még a Forma 1-es autókat is maga mögött hagyja, ezek a versenymotorok kevesebb, mint három másodperc alatt vannak százon, végsebességük pedig 300 kilométer/óra fölött van. Ember legyen a talpán, aki egy ilyen „vadállatot" kordában tud tartani. A Superbike-kal mi is kipróbálhatjuk, milyen érzés is lehet egy ilyen gépszörnyetegnek parancsolni.

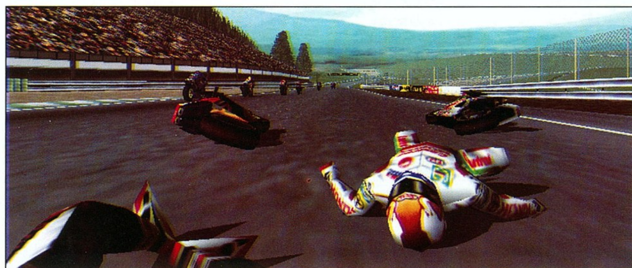
Az Electronic Arts többi sportjátékához hasonlóan már az intróban elkezdődik a hangulatkeltés. Már itt megtalálhatunk mindent a versenyzés szépségéről és árnyoldaláról. Ezek után valószínűleg már alig várjuk, hogy motorra pattanjunk, a főmenüben kiválaszthassuk a gyors verseny opciót, s azonnal a pályán találhatjuk magunkat, amint őrült tempóban próbáljuk utolérni a többieket. Ha egy kicsit kitomboltuk magunkat, eljött az idő, hogy komolyabban elmélyedjünk a programban – de ne kezdjük azonnal a versenyzéssel! A játék tartogat még újabb meglepetést is számunkra, ami nem más, mint egy Superbike-enciklopédia. Itt mindent megtudhatunk a sportág történelméről, a szabályokról, a résztvevő csapatokról, versenyzőkről, valamint a versenypályákról. Az adatok mennyisége elképesztő, példának okáért még azt is megtalálhatjuk, hogy miként közelíthetjük meg az osztrák pályát repülővel vagy vonattal. Akikre nemcsak a motorok szépsége van hatással, azok egy kis fotógyűjteményt is találhatnak itt a Superbike „mellékszereplőiről"...

A Milestone korábbi produkcióiban (Screamer-sorozat) megszokhattuk, hogy a versenyzést eddig inkább az arcade oldaláról közelítették meg. Őrülten kellett nyomni a gázpedált, az ütközések csak némi sebességcsökkenést eredményeztek. Ez a mód a Superbike-ban is megmaradt, akik csak gondtalan száguldozásra vágynak, azok számára van ilyen leegyszerűsített mód is. Igaz, itt is lejátszhatunk akár egy teljes Superbike világbajnokságot, de lehetőségeink igencsak szűkösek; a motor és a





sebességváltó típusának (automata vagy manuális) kiválasztásán kívül semmiféle beleszólásunk nincs a versenybe – persze a vezetésen kívül. Azonban ennek ellenére érdemes itt kezdeni és rengeteget gyakorolni, mert a szimulátor-módban, ami lényegében a játék lelke, csak így lehetünk sikeresek. A többi száguldozós programhoz hasonlóan, a küzdelem a Superbike-ban is nagyrészt már a garázsban eldől. Szimulátor módban a motor tuningolásának összes problémája a nyakunkba szakad, a sebességváltótól kezdve a gumik típusán keresztül egészen a felfüggesztések megfelelő beállításáig mindent nekünk kell beszabályoznunk. Hogy a dolog még nehezebb legyen, szimulátor módban kizárólag manuális sebességváltót lehet használni (csakúgy, mint az életben). Ami még semmilyen hasonló játékban nem volt: a garázsba visszatérve megtekinthetjük a motor teljesítményét, sőt, el is menthetjük az adatokat. Ezután állítatunk megint valamit a gépen, mehetünk egy újabb kört, majd összehasonlíthatjuk az eredményeket a korábbiakkal. Ez óriási segítséget nyújthat a vállalkozó kedvű tuningmestereknek, hiszen így minden apró változtatás eredményét részletesen nyomon követhetjük.



Miután nyakig olajosan az egész éjszakát a garázsban töltöttük, hogy a motort megfelelő állapotba hozzuk a reggeli versenyre, végre kijuthatunk a versenypályára, és megszemlélhetjük, hogy grafika terén mit hoztak össze a Milestone-os fejlesztők. A látvány lenyűgöző. A készítők mindent megtettek annak érdekében, hogy a vizuális megjelenés olyan legyen, mint a valóságban. Az összes pálya a megszólalásig hasonlít az eredetire, minden hirdetés a helyén van, és a speciális effektek is sokat dobnak a látványon.

A PC-s motor-rajongók már igencsak megérdemelték, hogy egy ilyen, minden tekintetben nagyon aprólékosan kidolgozott szimulátort kapjanak a kezük közé. Szerencsére azok is jól tudnak szórakozni a programmal, akik nem óhajtanak órákat bíbelődni a különféle beállításokkal, csak száguldozni szeretnének – az arcade mód számukra készült. Az igazi kihívás azonban a szimulátor rész, amely bonyolultságának, valamint a grafikai megjelenítés szépségének valószínűleg igen kevés PC-s motor-rajongó tud ellenállni.

VÉLEMÉNY

Mindig is szerettem a Milestone autós játékait, ezért amikor megtudtam, hogy egy motoros programot készítenek, kíváncsi voltam, mit tudnak összehozni. Igaz, némi késéssel, de a játék megérkezett, és azt kell mondjam, megérte a várakozást. A grafikai megjelenítés igen látványos és részletes, különösen az árnyékok megvalósítása tetszett. Óriási élmény a hockenheimi pályán az erdőben száguldozni, amely pontosan olyan, mint a TV képernyőjén. Ennek a grafikának viszont ára is van, egy PII-333-on, Voodoo2-vel csak közepes részletesség mellett volt igazán folyamatos a megjelenítés. A sebességérzés viszont óriási, a megfelelő irányításhoz azonban javallott valamilyen analóg eszköz beszerzése, különben igen könnyen elszállhatunk. Külön öröm, hogy a készítők egyaránt gondoltak a kezdő és a profi játékosokra is, a kétfajta üzemmód, illetve az opciók variálásával mindenki megtalálhatja a számára megfelelő nehézségi szintet. Kár, hogy a játék audio része nem igazán tudott felnőni a feladathoz, mind a zene, mind a hanghatások minősége hagy némi kívánni valót maga után. Ennek ellenére remek játék a Superbike, minden száguldást szerető játékosnak tudom ajánlani.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

88

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

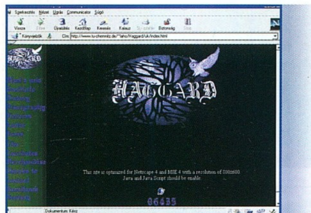
ÖSSZEHASONLÍTÁS

SUPERBIKES	
REDLINE RACER	ZED 98/6 • 73%
MOTORHEAD	ZED 98/6 • 88%
VIPER RACING	ZED 99/1 • 84%

Netböngésző

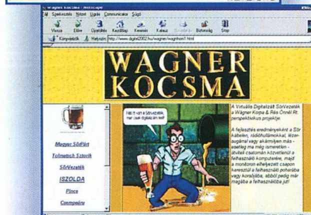
A Haggard weboldala
http://www.tu-chemnitz.de/~laho/Haggard/uk/index.html

A múltkori számban bemutatott Blind Guardian mellé itt az újabb zenei csemege. A szintén német bandát ezúttal Haggardnak hívják, s afféle instrumentális-középkori elemekkel dúsított rockzenét játszanak. Németül, latinul és angolul dalolnak, a színpadon nem kevesebben, mint tizenhatan (!) vannak egyszerre. A legkülönfélébb hangszereket szólaltatják meg. A weblapjukon számos információt olvashatunk az együttes múltjáról és jelenéről, dedikált fotókkal és koncert közbeni felvételekkel tarkítva. E mellett sajtóanyagokat olvasgathatunk, letölthetünk néhány ízelítőt legkülönfélébb dalaikból, dalszövegeiket olvasgathatjuk. Egy érdekes együttes érdekes oldala.



Wagner Kocsma
http://www.digitel2002.hu/wagner/wagnhom1.html

Azon lelkes sorstársaink kedvéért, akik megszomjaztak a nagy szörfözésben, álljon itt egy kellemes kis „netpub" címe. A Wagner Kocsma egy mókás és felüdítő weboldal, ahol megtalálhatjuk a Magyar Sörpárt alapító okiratát, s megismerkedhetünk a jeles szervezet kül- és belpolitikájával, szervezeti felépítésével, sőt, még a néhai sumér városállam, Ur egyik királyának sördalából is olvashatunk egy részletet. Ezen túl mindannyiunk örömére olvashatunk néhány sztorit, amelyek középpontjában a folyékony kenyér áll, megismerkedhetünk a Sörvezeték műszaki leírásával, többek közt bepillanthatunk az Iszoldába, valamint más virtuális pubok életébe is. Néhány vicces midi is helyet kapott az oldalon.

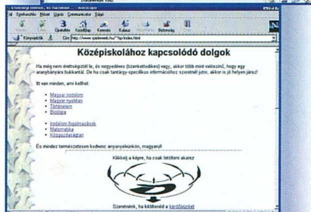


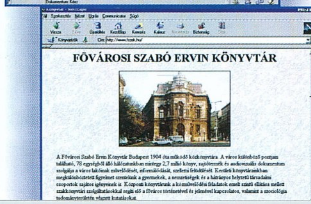
A Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár weboldala
http://www.fszek.hu/

Rendhagyó állomásként most a főváros és az egész ország legnagyobb könyvtárhálózatának életébe nyílik bepillantási lehetőségünk, ha meglátogatjuk a fenti címet. Az 1904 óta működő könyvtár 74 kisebb-nagyobb kirendeltségből áll, amelyek összesen közel 2,4 millió (!) írott dokumentumot őriznek a falaik között. A könyv-, hírlap- és magazinolvasás, -kölcsönzés mellett a könyvtár modern dolgokkal is foglalkozik, úgymint kiállítások szervezése, filmforgatásokra helyszínek biztosítása, CD-kölcsönzés stb. Időnként változó témájú tárlatokat is bemutatnak a központi épületben – mindezekről bővebben a weboldalukon. Hasznos kulturális információk, megéri meglátogatni!









Az Irodalom Visszavág-weboldal
http://www.uzenet.hu/fm/nc/iv

A magyar irodalom új generációjának képviselői adják ki Az Irodalom Visszavág című irodalmi és kritikai lapot. Legelőször öt éve találkozhattunk az IV-vel, akkor még főiskolai lapként, de aztán egy éve csönd lett körülöttük. A nemrég megújult kiadvány beindította weboldalát is, ahol az új folyam első két számába pillanthatunk be.

A Gabocorp weboldala
www.gabocorp.com

Lassacskán leáldozóban a néhány hasábnyi szövegből és néhány képből álló site-ok kora. Az új stílus megteremtője a Macromedia nevű cég, amely a Shockwave megalkotásával új távlatokat nyitott meg a weboldalak tervezésében és kivitelezésében. Ennek egyik legjelesebb példája a Gabocorp, amely kifejezetten internetes tervezésre, kivitelezésre szakosodott. Rendkívül látványos és hangulatos oldalaikon rövid bemutatót olvashatunk a cég eddigi munkásságából, s megtekinthetjük eddigi referenciamunkáikat is. Noha a Gabocorp vállal teljes körű weboldal-készítést, mégse ez legyen az, ami ide vonz bennünket, hanem hogy lássuk, mire képes valaki egy jó program és megfelelő fantázia birtokában. Az oldal animál, zenél a kurzor alatt pedig él és mozog a képernyő!

A Roy Galéria
http://pernix.bke.hu/~czita/tartalom.htm

Ajánlom ezeket a lapokat mindazon olvasóink figyelmébe, akik olykor-olykor egy jó vigyorgás kedvéért szívesen a kezükbe vesznek olyan újságokat, mint a MAD, a Hócipő vagy a Kretén. Ezen az oldalon ugyanis egy ismert magyar karikaturista kiállítása látható, talán mondanom sem kell, hogy a fenti lapok fémjelezte stílusban. Nemes Zoltán nagyszerű rajzai mellett Czita Károly, azaz Roy zenéibe is bele-belehallgathatunk néhány ismertebb sláger mellett. Található a weblapon még egy jó kis képregény Télapóról és a hóemberről – nem épp Dörmögő Dömötör szinten! ☺

Érettségi tételek minden mennyiségben
http://www.spiderweb.hu/~hp/index.html
http://k2.jozsef.kando.hu/~guezi/magyar.htm

Végezetül álljon itt két olyan cím, amely már tartalmánál fogva is biztos fiatalabb olvasóink hasznára fog válni. Érettségi tételek kidolgozva, ellenőrző kérdésekkel a végén – ráadásul együtt az egész. Ezeket letöltve, illetve lementve, majd kinyomtatva nyugodtan végigszundikálhatjuk az amúgy unalmas órákat, vagy lapozgathatjuk a ZED-et: hisz' nekünk már megvan írásban mindaz, amit a tanár éppen most darál... ☺ No, azért nem árt egy kis odafigyelés, abból is lehet tanulni (tapasztalat)...

ZOTYO

PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Sziasztok! Vágjunk egyből a közepébe: a Levelezés elején néhány gyors, rövid választ találtok, hosszabb, elmélyültebb írásokat a második felében olvashattok.

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu

HOMEPAGE
http://www.zed.hu

POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

▼ (H)NDM@N

Nekem valahogy nem jön ki a ZED oldalán látható kép. A 7. és a 8. szám képe nem egyezik. Lehet, hogy csak nálam, de megnéznétek?

Megnéztem, nálam összejön a kép. Lehet, hogy a nyomdai munkák során elcsúszott egy kicsit, de ha valamivel távolabbról nézed, akkor látszik a rajz.

A másik, hogy a 69. oldal lehetne egy kicsit jobb is. Régen az volt. Szerintem túl kevés a kép az oldalon és azok sem valami érdekesek.

Azokból tudunk válogatni, amit scene-partikra készítenek. Mi úgy érezzük, hogy a jobbakat választjuk ki, de majd próbálunk más szempontok alapján keresni.

▼ FARKAS ZOLTÁN

Most a férfitársadalom nevében emelem fel szavamat (közkívánatra)! Nos, hát a 69. oldalról van szó! Már a 9. szám óta a CD-ről valaki úgymond „lenézi" a 69 nevű könyvtárat.

Néhány ügyvédnek bizonyos jogi problémái voltak a képekkel, és tudjátok, hogy van, jobb a békesség…

▼ DARWICK

Kíváncsi lennék, hogy milyen weblap szerkesztővel csináljátok a homepage-eteket.

Kezdetben „kézzel" készült a HTML kód, mostanában Iwo egy Allire Homesite nevű programmal bűvészkedik.

▼ LANKESTER

Volt egy levelem, amire válaszoltál a Levelezésben. Azt írtad, kár, hogy nem küldtem el az első példányt. Nos ma a magyarok szent nagytakarításának alkalmával megtaláltam. Begépelni….hmm talán, de ha adnál inkább egy levélcímet, akkor elküldeném, mert nem éppen rövid.

Szóval akkor gépelhetem be én… Az újság elején megtalálod a postacímet.

Tudom, nem az én dolgom, de miért lett a ZED is olyan „ömlesztett" stílusú? Mindenféle összevissza képek stb., stb. Nekem nagyon tetszett korábban, ahogyan volt. Egy cikk, kocka képek, te, és a más vélemény. Most kb. egy hirdetőújságra hasonlít.

Többen a „kocka képek, cikk, más vélemény" stílust tartották unalmasnak. Nekünk ez tetszik, most ez van, később még változhat.

▼ GABRIO

Írjatok arról, hogy megy ez az e-mailes levelezés nálatok. Hány levelet kaptok, hány Zed író olvassa, meg ilyesmi érdekelne.

Nagyon sok levelet kapunk, és amióta a www.zed.hu-n olvasható a Fórum, azóta meg különösen sokat. Ott lehet levelezni a Zed íróival is.

▼ VICTORY

A Quake 1-et eléggé hanyagoljátok. Ez nem egy olyan játék, amit felül kéne múlni grafikában, játszhatóságban vagy akármiben. Ez már egy sport, amit elég sokan művelnek. Egy picit másképp kéne megközelíteni a témát. Reklámozni kellene, mint cybernetes klasszikus.

Nem hiszem, hogy a Quake reklámra szorulna. Ha kevesebbet foglalkozunk a Quake-kel, annak nem az az oka, hogy hanyagoljuk, hanem az, hogy vannak mellette újabb és kevésbé ismert játékok, amiket szeretnénk minél több embernek és minél jobban bemutatni. A Quake-et mindenki ismeri, és aki nem, az is könnyedén szerezhet be róla infókat. Egyetértek Veled, a Quake valóban a klasszikusok közé tartozik és valóban sport, vagy talán több is annál – életmód.

▼ KENOBY

A nevem Pintér Norbert (Egerből). Egy kéréssel fordulnék hozzátok. Szeretném, ha az újságban megjelentetnél egy felhívást. Tehát: Tudom, hogy sokan vannak, akik az UbiSoft F1 Racingjével illetve a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2-jével játszanak. Nekik illetve közülük is azoknak üzennék, akik rendelkeznek modemmel és internet hozzáféréssel. Létezik egy szerver, amin nap mint nap 50-100 ember játszik az Ubi Soft programjaival. Persze nem csak Forma1-gyel. Lehet itt játszani a Poddal, a Speed Busters-szel és persze az MGPRS2-vel is más országok autós fenegyerekei ellen, akik megszállottjai valamelyik programnak ezek közül. Mindössze egy program kell hozzá, amit az UbiSoft web-oldaláról (www.ubisoft.com) illetve az Unofficial MGPRS2 oldalról (www.mgprs2.com) lehet le tölteni. Ez pedig a GSCLIENT.EXE file, ami kb. 5MB. Én már egy ideje ezen a szerveren játszadozom, de sajnos még magyar sráccal vagy lánnyal nem találkoztam. Igen lányok is nyomják az F1-et, bármennyire is hihetetlen. Szóval ennyi lenne. Ha megtennétek ezt, azt hiszem sok mindenki örömmel menne játszani erre a szerverre.

Megtettük. Remélem, hamarosan többen képviselik a magyar játékosokat.

Most két olyan írás következik, ami régebben érkezett hozzánk, de sokáig nem tudtuk, hogy mit kezdjünk velük. (Hogy miért, az majd kiderül a levélből.) Végül úgy döntöttem, hogy helyet kapnak a Levelezésben, hiszen ez a legkevesebb, de egyben a legtöbb is, amit tenni tudok.

▼ BIGA

Nem felkérés, bár az is lehetne. Tekintettel arra, hogy az újság játékokkal foglalkozik, gondoltam, nem baj, ha hozzád fordulok egy kér(d)éssel.Arról volna szó, hogy nem tudom, hogy mi módon tudnám építő jellegű javaslataimat közölni a játékgyártó / kiadó / forgalmazó cégekkel.

Szerintem írd meg nekik levélben a javaslataidat. Ha van internet hozzáférésed, akkor ez elég egyszerű dolog, minden játékkészítő cégnek, sőt, szinte minden játéknak van saját lapja az interneten, és ott van lehetőség arra is, hogy elmondd a véleményedet.

Egészen konkrétan a Need 3-ról van szó. Azt mindenki tudja, hogy egy szuper program. De, van néhány ötletem arra, hogy hogyan lehetne jobbá tenni. Roppant egyszerű, a Need 1-ben már meg is csinálták: nem csak körpályán lehetett versenyezni és ez nagyon fontos. Hiába gyönyörű, meg élethű a Need 3, ha minden pálya körbe zárul, és így



olyan illúzióromboló. Sokkal jobb lenne a jó öreg „A városból B városba" módon versenyezni a többiekkel, és a zsarukkal, nem? Lelki szemeim előtt ilyenkor megjelenik mondjuk egy olyan pálya, ami a hegy lábánál elterülő síkságról indul, majd kanyargós hegyi szerpentinen folytatódik, végül hangulatos hidakon és alagutakon át kiköt a hegy túloldalán, whoa! Ezt már megcsinálták a Need I-ben (na jó, valami ehhez hasonlót). Szerintem egy „küldetéslemez" keretein belül kiadhatnának ilyen nyílt trackokat. Nagyon ügyesen megcsinálták a „download car" funkciót, akkor mért nem lehet megcsinálni a „download track"-ot is? Ja, persze, az már nem lenne üzlet...

Jó esély van arra, hogy ez a helyes válasz.

Szóval, mivel ti valószínűleg komolyabb kapcsolatot tartotok a fentebb említett játékért felelős emberekkel, arra szeretnélek megkérni, hogy szóljatok nekik, ha tudtok, hogy mit tegyenek bele a „Need 3 SE"-be! Vagy bármiféle megoldást tudtok az ügyben, kérlek tegyetek meg! Na, remélem a sok zagyvaságból azért kihámoztad a lényeget, bocs az ékezetek hiányáért, de meg mindig nehéz őket előcsalni a gépből...

Végig kijavítottam mindet, legalábbis remélem.

Oppá, most jut eszembe, előadás van, szia, és sok sikert az újsághoz! Kérlek válaszolj!

Kedves Biga! Nagyon örültem a leveled-nek, tetszett, amit írtál. Egyedül azt sajnálom, hogy nem tudom azt a megnyugtató választ adni, hogy üzenetedet átadom ennek vagy annak, és valamennyi időn belül biztos változás lesz. Amit tenni tudok az annyi, hogy a lehetséges legtöbb helyen elmondjuk, hogy vannak játékosok, akik szívesen látnák ezeket a változtatásokat egy újabb kiadásban.

▼ Angus

(http://www.nitor.hu/usr/angus)

Magamról pár szót: Már több, mint 9 éve foglalkozom a szerepjátékkal, de már korábban is érdekelt a téma. Végigjártam a lépcsőt: először néhány cikket olvastam róla, majd jött a Titokzatos Zóna (Robur), aztán a lapozgatós könyvek, majd 90-ben az első igazi játék. Aztán a klub, ahol megismertem néhány értékes embert. Kialakult az első kis csapat, akikkel már játszottunk. Végül kialakult a mostani csapat, akikkel már 4-5 éve együtt játszunk. Erre a 10 évre alapozom a véleményemet.

Néhány évvel idősebb lehetsz nálam, mert az én életemből a lapozgatós könyvek kimaradtak. Én 18 évesen rögtön egy klubban kezdtem, ahol megismertem azokat, akikkel azóta is együtt játszunk, és azóta is a legjobb barátaim.

Szerepjáték-e a számítógépes játék? Ez nem is kérdéses. Pontosan a leglényegesebb dolgokat nem tudja szimulálni a gép: Az interaktivitást, a szerepek kijátszását és a társas jelleget. Ezek a játékok csak meglovagolják a sikeres játékot és üzletet csináltak belőle. Átemeltek pár fő vonást (tapasztalati pont, fejlődő karakter, fantasy környezet, stb.) Ez nem baj, csak nem szabad őket szerepjátéknak tekinteni.

Hasonlóan gondolom én is. Jó játszani a gépen is RPG-t, de nincs sok köze a társaságban, csapatban játszott szerepjátékhoz. Mindkettőt lehet élvezni és aszeretni, de az én életemben nem helyettesíthetik egymást.

Érvek a számítógépes RPG-k mellett:

- mindig kéznél van egy Kalandmester egy kész mesével. Legyen bármennyire képzetlen is a „mesélő" (a gép), mindig rendelkezésre áll. Ráadásul bármikor abba lehet hagyni és később folytatni.
- nyelvet oktat. Mivel a túlnyomó rész angolul van, igényel némi nyelvtudást, szótárazást.
- pótlék. Ha valaki nem ismer más szerepjátékosokat, annak jobb híján ez is megteszi. Fanatikusoknak két játékalkalom közötti átvezetésként működhet.
- képek, animációk, hangok, zenék. Ezek jól meg tudják teremteni a hangulatot. Egy szép vár látképe, egy hangulatos animáció sokkal érzékletesebb tud lenni, mint a pusztán szavakkal előadott leírás. A hangeffektekkel pedig csak a számítógépes játékok szolgálhatnak. Sose fogom például elfelejteni az Arena hangeffektjeit. A zenékkel ugyanez a helyzet. Abban viszont egyetértek Stökivel, hogy a szörnyek képi megvalósítása sokszor elmarad az elképzelttől.

Érvek a számítógépes RPG-k ellen:

- túlságosan lineárisak. Egy játéknak mindig csak egyetlen fővonala van, amitől képtelen eltérni. Vagy végigcsinálja az ember, vagy belehal. De az sem baj, hiszen vissza lehet tölteni az állást. Emiatt elveszik a kihívás izgalma. Ha nem lehetne visszatölteni, a kutya se játszana velük.
- igénytelenek. A számítógépes játékok sztorijai (kevés kivétellel) nagyon gyengék. Gondoljunk csak a Diablora. Mi a története? Menj le a dandzsönbe ölj meg mindenkit, gyere fel, vegyél a milliomos kisfiútól sok medzsik ájtemet, majd menj vissza és ismételgesd ezt a folyamatot a játék végéig. Innen egy lépés a következő ellenérv:
- az erőszakra építenek. Minden egyes számítógépes RPG-ben a harc kapja a legfontosabb szerepet. A feladatok túlnyomó részét öldökölve lehet csak megoldani. Az öldöklés után jön a hullarablás. A „karakterek" a vidáman tapicskolva a vérben és belekben kiforgatják az aktuális áldozatuk holttestét, majd magukra öltik a zsákmányolt vérmocskos sisakot, csizmát, láncinget. A maradék megy a hátizsákba, amit az első boltban el lehet adni fix árakért. Ilyen egy szerepjátékban nem történik. Másrészről természetes, hogy a harc van kiemelve a játékokban, hiszen a szerepjátékok harcrendszerét lehet a legjobban modellezni számítógép segítségével.
- kevés választási lehetőség van. Ha párbeszéd alakul ki, szinte soha nincs meg az a válaszlehetőség, amelyet mi adnánk. A karakter csak az előre beprogramozott válaszokkal rendelkezik. Nem lehet blöffölni, félrebeszélni, előre gondolkozni.
- a jellemek hiánya. Teljesen mindegy, hogy milyen jellemű karaktert választunk, a történet folyását nem befolyásolja.
- a leendő szerepjátékosokat rossz irányba tereli. Amikor az ilyen játékokon nevelkedett ifjú először próbálkozik szerepjátékkal, úgy fog reagálni, mint ahogy a játékban reagálna. Határok között gondolkodik. Beszűkül. Elveszti a szerepjátéknak azt az érzetét, amikor a karakterek beszélgetnek, játékon kívüli dolgokat csinálnak. A játékos egyedül van, egy szobában gubbaszt egy monitor előtt. Nincs meg az az érzése, amikor játékos a mesélőre néz, aki ravaszkás félmosollyal lapozgat a füzetében... Amikor a játékos a karaktereért izgulva izzadt tenyérrel eldobja a tízoldalú kockát, és meredten figyeli a pörgését, mert tudja, hogy nem dobhat 6-os alá... stb.

Nagyon jól érezhető ez utóbbi mondatodban a feszültség és izgalom, amit ilyenkor átél a játékos. Hadd egészítsem ki ezt az érvedet még egy apró sággal: a gép előtt ülve nem élhetem át azt az érzést, hogy repül a kocka, pörög az asztalom, drukkolok, szinte megbűvölni próbálom, hogy hatosnál nagyobb szám legyen. És aztán vagy sikerül vagy nem...

ZED
zed@zed.hu

Gondolatébresztő

A növekedő gépigényekről

Mostani Gondolatébresztőnkben olyan témát boncolgatunk, amely minden játékost, sőt, minden számítógép-tulajdonost érint. Arról lesz szó, hogy minek köszönhető az a napjainkban tapasztalt szomorú tény, hogy a játékok és felhasználói programok 90 százalékának futtatásához egy kisebb erőmű szükségeltetik. A hardver-, a szoftver- és a játékpiac szomorú összefüggései – erről olvashattok az alábbiakban.

Alig több, mint másfél éve vettem egy számítógépet – egy K6-166-os processzor volt benne, egy Tseng ET 6000-es videokártya és 32 MByte RAM. Amikor a 170 ezer forintot kifizettem, nagyon erős gépnek számított, talán csak a 200-as MMX volt jobb nála akkoriban. Egy hónappal ezelőtt pedig szinte mindent ki kellett cserélnem a „csodamasinában", mert jóformán minden játék akadozott rajta, néhány pedig el sem indult. Úgy vélem, nem vagyok egyedül a problémámmal. Az utóbbi időben egyre kevésbé lehet követni a szoftverek megkövetelte technikai fejlődést, egyre többször kell a pénztárcánk után nyúlnunk, és amit kapunk cserébe, nem mindig békíti meg háborgó kedélyeinket. De hogyan is jutottunk el idáig?

A drága jó Spectrumos, Commodore-os időkben az ember megvette a központi hardvert, aztán éveken keresztül boldogan használta (esetleg egy lemezes egységet vásárolt még külön hozzá). Az Amiga-sorozat képviselői voltak az első olyan tömeggépek, amelyekhez már mindenféle bővítőket lehetett beszerezni (például plusz memóriát), de a pokol a PC-k elterjedésével szabadult el igazán. Kezdetben XT-ről kellett AT-re fejleszteni, majd 286-ról 386-ra, azután 486-ra, ezt követően az SX–DX–DX2–DX4 szamárlétrát kellett végigjárni, hogy az ember aztán az egészet kidobja egy Pentium gép kedvéért, amelynél minden kezdődött elölről: K5, K6, MMX, K6-2, PII, és nemsokára K6-3 és PIII közül kell majd választanunk. Hogy a káosz még nagyobb legyen, megjelentek a 3D-gyorsítókártyák, és hozzájuk a változatosság kedvéért még egy csomó kvázi-szabvány (D3D, Glide, OpenGL stb.), amelyeket vígan használtak (és használnak) a játékok, a kártyák viszont kevesebb sikerrel birkóznak meg velük...

Ezt a nagy alkatrészháborút egyébként meg lehet érteni, hiszen a hardveripar is fejlődik, és természetes, hogy a piacon versengő kis-és nagyhalak kitermelik a legújabb technológiákat (vagy éppen a dzsunkákon egy marék rizsért barkácsolt tajvani klónokat...☺). A baj ott kezdődik, amikor a játékok fejlesztői kihasználják ezt a fejlődést. A játékosnak egy szava sem lehet, ha egy processzorcsere után szebb és jobb játékok jelennek meg a gépére (a 386-ról 486-ra váltást például boldogan tette meg mindenki), azt viszont vérlázítónak érzi az egyszeri játékos, amikor azért kell tízezer forintokat költeni egy-egy hardverre, hogy ugyanazt a minőséget lehessen élvezni. Jó példa erre a Trespasser, ami PII-esen, Voodoo2-es chippel felszerelt gyorsítókártyával, 64 MByte RAM mellett gyakran akadozik, szaggat, holott semmivel sem látványosabb, mint mondjuk a jóval kisebb hardverigénnyel megelégedő Tomb Raider 3 vagy Half-Life.

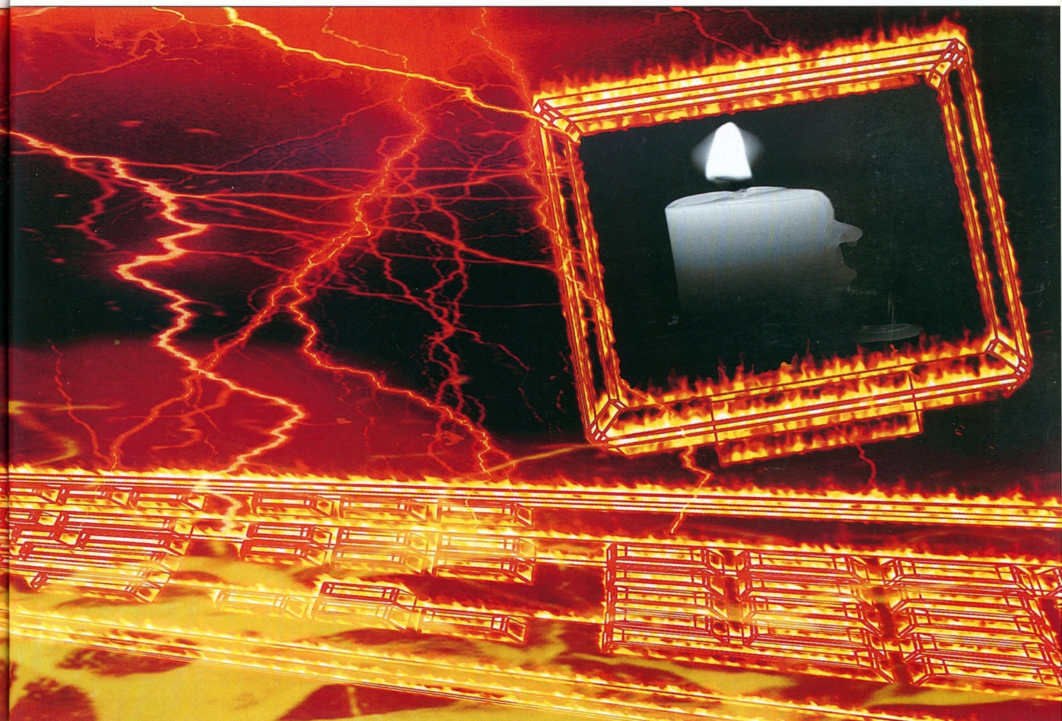


Kétségtelen, hogy a programozókkal, fejlesztőkkel – tisztelet a kivételnek – nagyon elszaladt a ló. A játékok zöme egyre nagyobb hardverigénnyel rendelkezik, holott semmi újat nem nyújt társaihoz képest, sőt! Példának okáért a Falcon 4.0 nagyon sokat tölt egy-egy játék előtt, míg hozzávetőlegesen hasonló képességekkel rendelkező „kollégája", a European Air War egy pillanat alatt beindul.

Hasonló probléma a helyfoglalás is: a Sin feltesz néhány száz Mbyte adatot a winchesterre, de a játék során mentett állásoknak is kell összesen 2-300 megabyte! Ehhez képest egy másik 3D akciójáték, a Tomb Raider szinte teljesen CD-ről megy, és mentett állásokkal együtt 50 Mbyte-nyi helynél nem foglal többet. Csoda, hogy egyre többen írnak felháborodott leveleket az internet különféle fórumaira? Sajnos, a kiadók tudják, hogy a játékos úgyis meg fogja venni az erősebb hardvert, ha játszani akar a programmal, és ezt ki is használják. De a közhiedelemmel és az első asszociációval ellentétben nem a programozók a „bűnösök". A kiadók sulykolják beléjük ezt az attitűdöt, kényszerítik rájuk ezt a hozzáállást, hiszen a fokozott játékpiaci versenyben egyre szorosabb határidőkkel terhelik le a programozókat. A projektek ütemezésének betartása miatt pedig nagyon gyakran éppen arra nem jut idő, ami orvosolná a fenti problémákat: a forráskód optimalizálására. Ezért foglalnak sok helyet a programok, ezért lassúak, gyakran ezért nem is működnek rendesen (azt hiszem, még sokakban él a Sin és a Fallout 2 idegesítő bugjainak, programhibáinak emléke), és ezért számít manapság minimum konfigurációnak egy PII-es, egy új generációs gyorsítókártya és 64 (vagy egyre inkább 128) Mbyte RAM. Az egészben pedig az a legszomorúbb, hogy a játékipar visszahat a hardvergyártókra, akik a játékkiadók filozófiáját használják ki. Ők így gondolkoznak: ha már egyszer a játékosnak új generációs processzort kell vennie, a procit új foglalattal adjuk ki, így az új alaplapot is kénytelenek lesznek megvenni. Ez az a pont, ahol az idegesebb természetű embernek kinyílik a bicska a zsebében... (ugye nem kell példát mondanom...?)

Szerencsére azonban a mai játékok között is vannak üdítő kivételek. A Heretic 2 például gyengébb gépen is egész jól fut (bár ez minden bizonnyal a már másfél éves Quake 2-motornak köszönhető), a keleti programozók remekei (pl. Rage of Mages) pedig a régi jó Chasm hagyományait követve sebességben és kódoptimalizálásban is leiskolázzák az amerikai és nyugat-európai konkurenciát. Aki tehetősebben él, az pedig meg is tudja venni az erősebb hardvereket, hiszen éppen a gyors cserélődésnek köszönhetően megfelelően időzítve egész jó áron el lehet adni a régi alkatrészeket (a CAD-et és DTP-programokat használó emberek pedig egyenesen rákényszerülnek erre). A kispénzűeknek azonban nem sok lehetőségük van. Vagy némán szitkozódnak és egy-két éves késésben maradnak a játékpiachoz képest, vagy megbütykölik drága pénzért vett alkatrészeiket és vállalják az ezzel együtt járó kockázatokat, vagy pedig áttérnek a konzolos játékgépekre, amelyeket – bár az éppen aktuális csúcs PC-hez képest szánalmas minőséget produkálnak – egyszer megvesznek egy menőbb processzor áráért, aztán éveken keresztül játszhatnak vele (amíg ki nem jön egy korszerűbb konzol)... Egyébként hamarosan piacra lépnek azok az új generációs játékgépek, amelyek már tudni fogják a PC-k legnagyobb előnyének tartott hálózatos játékot...

Lehangoló állapotok uralkodnak tehát a hardver- és szoftverpiacon. Megkérdőjelezhető kiadói és programozói lépésekkel találkozunk a játékokban – már amelyik hajlandó elindulni a gépünkön... Ezen változtatni sajnos nem tudunk, mivel ki vagyunk szolgáltatva a játék- és alkatrészgyártók szeszélyeinek, így a legtöbb, amit tehetünk az, hogy elégedetlenségünknek hangot adunk. Bátran írjátok hát meg véleményeteket erről a témáról, vagy reagáljatok homepage-ünk online Gondolatébresztőjében! A jövő hónapban ismét találkozunk, és hasonlóan populáris témával, a szotverkalózkodással fogunk foglalkozni.



STÖKI

Heroes of the Real-time World

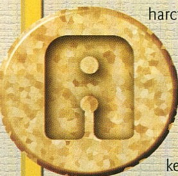
avagy: valós időben élünk...

4. FEJEZET

Kamandóz. Behányt enemi lány

– avagy Bryan közlegény megmentése

Ez a történet egy háborúról szól. Egy háborúról, amelynek kimenetelét elsősorban a gyors reflexek és a hadtestek száma dönti el. Gondolkodásra itt nincs idő. Küzdünk vagy meghalunk. Esetleg küzdünk és meghalunk. Vagy nem küzdünk és meghalunk. Esetleg küzdünk kizáró vagy meghalunk. Hé, most hogy is van!? Bonyolult dolog ez a logika. Éppen ezért a következőkben a logikát félretesszük, mert semmi szükség nem lesz rá...



A harctéren már nagyon rosszul állt a pirosak szénája. Még Bryan parittyájából is kifogyott a töltet, úgyhogy önálló, öngyilkos akcióba kezdett.

– Ezt figyuzzátok, a japánoktól tanultam! – kiáltotta oda a többieknek.

Odarohant négykézláb az egyik katapulthoz, és beleült a kanálba. A ruháit elkezdte ledobálni magáról, miközben lelkesen magyarázott a katapultkezelőnek.

– Tudod, ez azért kell, mert az igazi kamikáze gondol az országára, és annak mindenható istencsászárára! Tudja, hogy ott, ahova megy, semmi szükség ruhára! Imádom a japánokat! Na, vágd a kötelet!

Bryan eltökélt tekintettel megszorította parittyáját, majd a következő pillanatban meztelen testét a magasba emelte a katapult fizikája. Ebben a pillanatban betelt a százalékcsík, és a harctéren hirtelen mindenki brutálisabb lett. Többen elismerően tapogatták meg fejük fölött plusz húsz életerejüket. A pirosak gonosz mosollyal és újult erővel vetették be magukat a harcba.

Bryan már nagyon közel volt a várhoz, amit becélzott, amikor ő is megkapta a plusz húsz életerőpontot. Hirtelen nem tudta, mi történt, és széttárta kezeit ijedtében. A várvédők érdeklődve nézték, ahogy a széttárt kezű pucér katona rázuhan az egyik bástyára, és becsapódik. Mielőtt Bryan elvesztette az eszméletét, még realizálta, hogy senkinek sem okozott károkat a becsapódással. Sőt, az egyik sarokban még ki is röhögték. Ilyeneket hallott :

– Hát, ez nem volt egy Deep Impact... Hehe!

– Ja. Szerintetek is Ronaldo rúgta el idáig? Haha!

– Hehe! De miért pucér?

Azután Bryan eszméletét vesztette.

• • • • • • • • • • • • •

– Nagyuram!

– Mi van?

– A parasztok lázadnak! Nem hajlandók kaját termelni, meg fát vágni! Egybegyűltek a főtéren, és elégedetlenkednek. Aki a közelükbe merészkedik, azt megdobálják kővé keményedett kajával.

– De hát miért?

– Mert kitudódott, hogy fogságba esett Bryan közlegény, az egyetlen ember, akin röhöghetnének egy jót... Az ember, aki az összes szórakozásukat jelentette. Valamit tennünk kell!

KÉNE kinézett az ablakon. S valóban: a főtéren megannyi peon gyülekezett lefűrészelt seprűnyelekkel, és néhány harci traktorral, amelyekre fenyegetően vasvillákat erősítettek fel. A térről tisztán lehetett hallani az elégedetlenkedőket:

– Elegünk van.

– Ja.

– Ha a peon nem dógozik, nincs kenyér az úrnak!

– Ja.

– Hozzátok vissza Bryant!

– Ja. Hozzátok vissza!

KÉNE elkezdett üvöltözni :

– Mire vártok? Nem halljátok, mit kíván a nép? Hozzátok vissza nekik Bryant! Nem lőhetem le az összes parasztot! Pedig az lenne a legtisztább megoldás...

– ?

– Képletesen értetem. Gyorsan szervezzünk egy kommandós osztagot, akik kihozzák onnan! Azonnal!

Pár perc múlva négy tagbaszakadt figura állt KÉNE íróasztala előtt. Jobbról balra az első egy még fiatalnak mondható izmos fickó volt, a következő enyhén kopaszodó alacsony figura, a másik kettő pedig fekete volt és nagy.

– Kik ezek? – kérdezte KÉNE.

– Uram, kiderítettük, hogy Bryant a kék vár legalján tartják fogva, amely mintegy 800 lábnyi mélységben található a föld alatt. Ezek az emberek itt mélyfúró specialisták, szakmájuk legjobbjai. Csak ők birkózhatnak meg a feladattal...

– Van kommandós kiképzésük?

– Hát...az nincs.

– Nem baj, sürget az idő. Adjatok nekik fegyvereket, aztán indulhatnak. Hé ti! Mondjátok meg Bryannek, hogy meghalt mindhárom kiskutyája, de továbbra is számítunk rá!

– Oké.

Néhány óra múlva a csapat a terepen bandukolt a kék vár irányába, állig felfegyverezve. Volt náluk minden, ami robbanásra képes. Nemsokára egy hídhoz értek, amelynek túlsó felét a kékek tartották (de látszott, hogy már fáradnak a hídtartásban, mert egyre többen tornáztatták meg csuklójukat).

A négyes gondolkodás nélkül elkezdte lőni az ellenséget a különböző fegyverekkel. Egyikük elkezdett lelkizni:

– Jaj, olyan embertelen dolog ez a háború! Millió felesleges halott egy miatt! Embertelen. Gondoljatok a lelőttek hozzátartozóira, a családjukra. Gondoljatok a ti családotokra! Hát nem éreztek bűntudatot?

– De. A fejét célozd.

Miután lelőtték a szerencsétlen hídtartókat, egy nukleáris töltetű hiperturbó plazmablaszterrel kirobbantottak egy darabot a várból. A robbanás azonban túl jól sikerült, és semmi nem maradt meg a várból, csak a talapzat. Legalább könnyen megtalálták a lejárót egy csapóajtó formájában. Mielőtt behatoltak volna, vetettek egy pillantást a lejárón levő szövegre. Érdekes címek voltak felsorolva, és mindegyikük ki volt pipálva. Körülbelül így:

EoB ✓
Dungeon Master ✓
Wizardy 7 ✓✓
Lands of Lore haha
Baldur's Gate folyamatban

Legalul még volt egy sor : *„Isten hozott az RPG-k birodalmában! Fogadjunk, hogy nem tudsz végigjátszani!"*

(folytatjuk)

69

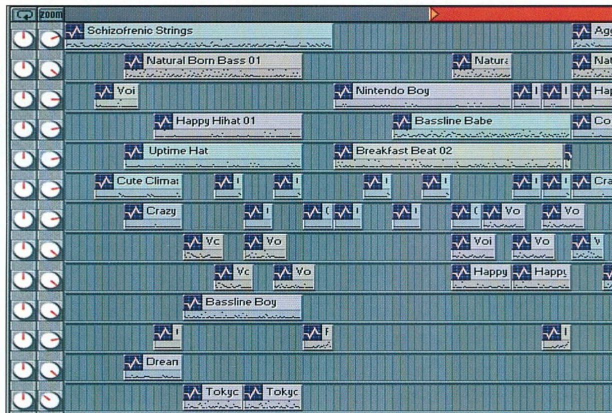
EROTIKA

Multimédia

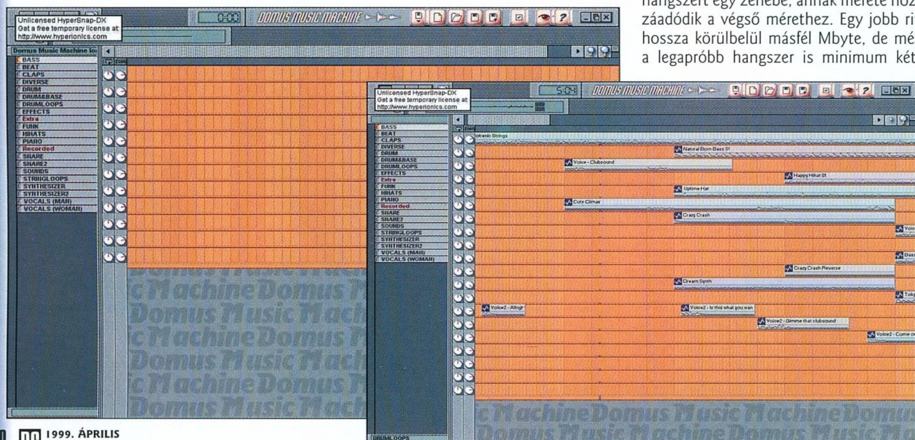
A Mindscape legújabb multimédiás projektjében, a Domus Music Machine-ben próbára tehetjük zenekotyvasztási hajlamainkat, amelyre a Pro DJ alcímen futó program széles lehetőségeket ad, még akkor is, ha semmilyen nemű zenei (zeneelméleti) előképzettséggel nem rendelkezünk.

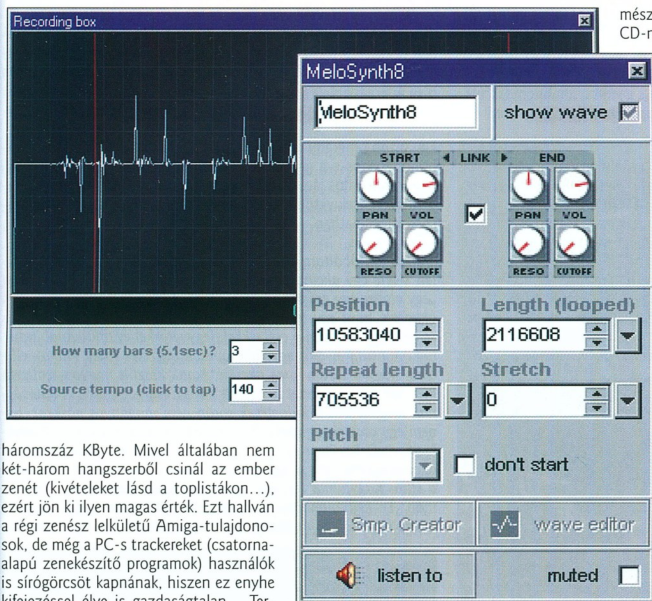
Az ötlet nem egyedülálló a maga nemében, hiszen már jó ideje léteznek hasonló programok, amelyek segítségével bárki könnyen és gyorsan viszonylag látványos eredményeket érhetett el, ám ezek nem összekeverendők a professzionális zenei szoftverekkel, stúdiórendszerekkel. Szakavatott szem előtt jól látszik, hogy az első kategóriába tartozó programokat – akárcsak a Pro DJ-t – enyhe túlzás zenei szoftvernek nevezni, inkább „zenei puzzle" lenne rá a legmegfelelőbb kifejezés, amelyet kifejezetten családi, háztartásbeli PC-k CD olvasójába szántak, hogy egy esős délután elüssük vele az időt.

A program a következő elv alapján működik: az egymás alatt levő, vízszintes csatornákat tele kell rakosgatnunk hangszerekkel, amelyek egyidejű megszólalása fog valamilyen zenei hatást kiváltani, mindezt persze a lehető legegyszerűbb módon megvalósítva. Ez utóbbi szempont az egész programot behálózza, kezdve az igen könnyen használható kezelőfelülettel, amely tartalmaz egy menüsort, a csatornákat és a bal oldali panelben a hangszereket. A hangszerek alkotják a zenét (no meg a CD legnagyobb részét), mint ahogyan a zeneelméletben a hangok alkotják a zenét. A különbség azonban észveszejtően nagy: a .wav formátumban eltárolt hangszerek majdnem mindegyike egy külön kis zeneszámnak fogható fel, különösen igaz ez a dob riffekre, valamint a gitár- és zongoraszólókra, effektekre. Szerencsére a hangszerek metronómja azonos, elég nagy baj lenne, ha nem így lenne, mivel a metrumot külön nincs lehetőség állítani, sem pedig a hangmagasságokat. A kívánt hangszert egyszerűen megfogjuk az egérrel, majd odacibáljuk az adott csatornára, esetleg ezután állítgatunk a loop-méreten, azaz hogy meddig ismételje saját magát a hangszer a csatornán. A hangszerek csoportokra vannak bontva aszerint, hogy az adott hangszer basszus-e vagy dob, esetleg dob-riff, sztring, szinti, zongora, gitár, effekt vagy vokál. Van itt minden, ami egy jó kis kilencvenes évek végi slágergyanús számhoz szükséges...! A csatornák egyébként rácsegységekre vannak felosztva, ám ezeknek az egységeknek semmi közük a metrumhoz, csupán a könnyebb áttekinthetőséget szolgálják, már csak azért is, mert nagyításnál vagy kicsinyítésnél az egységek változnak. Jól látható tehát, hogy az említett zenei előképzettség tényleg nem szükséges, hiszen alkalmazására egyszerűen nem ad lehetőséget a program. Így csupán viszonylag jó fülre, zenei hallásra és nagy adag kreativitásra van szükségünk, de próbálgatással is eredményesek lehetünk, mivel a különböző .wav állományok egymás alá pakolgatása nem okoz különösebb problémát.



Ha készen van a nagy mű, megpróbálhatjuk elmenteni. Itt ér a második nagy döbbenet, amikor is egy ismeretlen kiterjesztésű, körülbelül 15-17 Mbyte-os állománnyal lep meg bennünket a program, mondván „tessék, itt a zenéd!" Vajon miért lett ilyen hatalmas méretű a zene? A válasz egyszerű: ha „behúzunk" egy hangszert egy zenébe, annak mérete hozzáadódik a végső mérethez. Egy jobb riff hossza körülbelül másfél Mbyte, de még a legapróbb hangszer is minimum két-





háromszáz KByte. Mivel általában nem két-három hangszerből csinál az ember zenét (kivételeket lásd a toplistákon...), ezért jön ki ilyen magas érték. Ezt hallván a régi zenész lelkületű Amiga-tulajdonosok, de még a PC-s trackereket (csatorna-alapú zenekészítő programok) használók is sírógörcsöt kapnának, hiszen ez enyhe kifejezéssel élve is gazdaságtalan... Természetesen lehetőség van arra, hogy a CD-n tárolódjanak a hangszerek, így a merevlemezre alig ment ki néhány kilobyte-ot, de ez ismét csak félmegoldás, hiszen mi van ha mobilizálni szeretnénk számainkat? Installáljuk fel a programot a másik gépre is...?

Lehetőségünk van még hangrögzítésre is, ez tulajdonképpen a Windows hangrögzítőjének egy kibővített változata, ahhoz képest forradalmian új ötleteket, lehetőségeket nem találunk benne.

Összességében a Pro DJ egy egyszerűen kezelhető, viszont ehhez mérten puritán kivitelezésű és tartalmú WYSIWYG (What You See Is What You Get – azt kapod, amit látsz) zene-mixelő program, a stílusban sokkal jobbak is születtek már, jóval nagyobb lehetőségekkel, hogy csak egyet említsek, ott van például a Magix Music Studio. Amiben azonban a Pro DJ a konkurensek fölé emelkedik, az a végtelenül könnyű kezelés és pillanatok alatti megtanulhatóság – ami egy hobbi-zeneprogram esetében nem utolsó szempont.

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHE

Blood 2: The Chosen

Nyomd meg a T-t, majd írd be a kódot, végül használd az Entert.

MPWHEREAMI	Megmutatja a térképen a koordinátákat.
MPBEEFCAKE	Több energia annak a karakternek, akivel éppen játszol.
MPKILLEMALL	A pályán levő összes szörnyet megöli.
MPSPEEDUP	A karaktered sebességét növeli 1-től 5-ig.
MPSTRONGER	A karaktered erejét növeli 1-től 5-ig.
MPBERETTA	Megadja a Berettát.
MPSUBMACHINEGUN	Megadja a géppisztolyt.
MPFLAREGUN	Megadja a jelzőpisztolyt.
MPSHOTGUN	Megadja a shotgunt.
MPSNIPERRIFLE	Megadja az mesterlövész puskát.
MPHOWITZER	Megadja a Howitzert.
MPNAPALMCANNON	Megadja a napalm ágyút.
MPASSAULTRIFLE	Megadja az M16-os és MP5-ös fegyvert.
MPBUGBUSTER	Megadja a rovarirtó sprayt.
MPMINIGUN	Megadja a szuper forgótáras sorozatlövőt.
MPLASERRIFLE	Megadja a lézer fegyvert.
MPTESLACANNON	Megadja a Tesla ágyút.
MPVOODOO	Megadja a voodoo babát (ha 30 másodpercig mozdulatlanul tartod, elkezd beszélni).
MPTHEORB	Megadja az Orbot.
MPGOSHOPPING	Minden eszközt megad.
MPNICENURSE	Még 25 egészségpont.
MPREALLYNICENURSE	Még 300 egészségpont.
MPWARD	25% fegyverzet.
MPNECROWARD	Még 100 egységnyi fegyverzet.
MPCARBONFIBER	Növeli az akaraterőt (95%-os sérthetetlenséget jelent).
MPTAKEOFFSHOES	Lopakodás (30 másodpercnyi láthatatlanság).
MPHERKERMUR	Harag (30 másodpercig tripla károkozás).
MPBEANSOFCOOLNESS	Megadja a kiválasztott fegyvereket.
MPFOLLOWME	Third person módban játszol (csak az 1.1-es verzióban működik).

Star Wars: Rogue Squadron

Kattints a Settingsre, majd a Passcodes boxra, végül írd be a következő kódok valamelyikét.

CREDITS	Megmutatja a stáblistát.
LEIAWRKOUT	Aktiválja a joystick force feedback jellemzőjét.
GUNDARK	Megváltoztatja a force feedbeckes joystick irányítását.
CHICKEN	Az AT-ST lépegetőket irányítja.
USEDAFORCE	Az aktuális szinten elérhető hajók közül bármelyiket lehet használni.
MAESTRO	Lejátssza a játék zenéjét.
IAMDOLLY	Végtelen élet.
TOUGHGUY	Összes fejlesztés.

Powerslide

Írd be a következő kódok valamelyikét a játék során, hogy aktiválhasd a hozzá tartozó cheat funkciót. Egy ikon jelenik meg minden alkalommal a képernyő jobb felső részében, ha jól írtad be a kódokat.

blast	Visszalöki a többi kocsit.
bomb	Bombát lő ki az autóból a pályára.
burn	Egy pontot lángra lobban a kocsi közelében.
glider	Ugorj fel, majd nyomd le a Down gombot, és a kocsi csúszni fog.
hover	Az autó lebeg.
icbm	A kocsi rakétaként viselkedik.
jump	A jármű jó néhány lábnyit ugrik a levegőben.
lunar	Holdi gravitáció.
slippy	Csúszós felületek.
spider	A kocsi bármely felülethez hozzátapad.
sticky	Ragadós felületek.
suck	A kocsik vonzzák egymást.
light	Könnyebb autó, nagyobb gyorsulás.
apollo	Nyomd le az Alt-ot, ha lebegni akarsz.

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Még a megjelenés előtti napokban is hatalmas volt a kavarodás a Firaxis játéka körül: Civilization-folytatás vagy sem? Sid Meier vagy sem? Az Alpha Centauri ezekre a kérdésekre ugyan választ adott, de hogy méltó-e a nagy elődhöz, azt csak a játékosok dönthetik el – a sajtóvélemények ugyanis erősen megoszlanak.

„Szerény véleményem szerint a Civilization a világ legjobb játéka. Ez tény, nincs mit vitatkozni rajta. Az egyetlen játék, amit azelőtt vettem meg, hogy a számítógépem meglett volna hozzá! Öt éven keresztül kb. 1000 órát játszottam az első résszel, a második pedig a mai napig fenn van a winchesteremen. Ilyen előzmények után



elég magasak voltak az elvárásaim az Alpha Centaurival szemben... A grafika szép, de nem emiatt fogsz új 3D kártyát és 19"-os monitort venni. A játékmenet viszont továbbra is nagyszerű! Sid Meier mindig is ragyogó mesterséges intelligenciát programozott játékaihoz – ez most sincs másképp. Összességében az Alpha Centauri jobb, mint a két Civ volt, de annyi újdonságot nem nyújt, hogy az elődeihez hasonló legenda váljon belőle – ennek ellenére valószínűleg sok időt fog eltölteni a gépemen..." – Games Domain

„A Civilization annak idején nagyon népszerű volt, annak ellenére, hogy nem használta ki azokat a lehetőségeket grafika terén, amiket az akkori gépek nyújtottak. Előtte nem igazán jelent meg olyan program, amivel végigkísérhettük volna az emberi civilizáció fejlődését a kezdetektől egészen a jelenig, és egy hajszálnyit még tovább. Tehát maga a játék nagy telitalálat volt, csak egy dolog hiányzott belőle: a jövő. Nos, már ez sem várat magára tovább. A program alapvető szerkezete nem sokat változott a Civilization óta. Talán nem ártott volna valamivel jobban átdolgozni az alapokat, persze lehet, hogy valakinek pont ezért lesz ismét nagy élmény leülni a gép elé, és végigjátszani (párszor) a játékot..." – PC DOME – 86%

„Akárki akármit is mond, ez az igazi Civilization-folytatás! A régi hangulat új grafikával és multiplayer-lehetőségekkel találkozott, és egy igazi remekművet alkotott. Az alapötlet ugyan egyszerű (Civ az űrben), de az Alpha az egyik legjobb a valaha megjelent körökre osztott stratégiák közül. Nagyszerű mesterséges intelligencia, megunhatatlan játékmenet, rengeteg fajta egység – és ennek megfelelően végtelen stratégiai variáció jellemzi a játékot. Kicsit ront az összképen a túlbonyolított kutatás/fejlesztés-rész és a „láttunk már szebbet"-típusú grafika, de ez a lényegen mit sem változtat: újra itt a Civilization!" – PC Zone – 92%

▼ DELTA FORCE

Egy újabb program, ami megosztotta a játékosok és kritikusok táborát. Fontos-e a grafika egy 3D-s játéknál, milyennek kell lenni egy kommandós játék mesterséges intelligenciájának? Ilyen és hasonló kérdések vetődnek fel leggyakrabban a NovaLogic programjával kapcsolatban.

„Mikor kipróbáltam a program demóját, rögtön megfogott az ötlet. Végre egy akcióprogram, ahol szakítottak a már megszokott „egy ember egy egész hadsereg ellen" stílussal. Az ellenfelek nem akkorák, mint egy toronyház, akik még a tizedik rakéta után is sértetlenek és hasonló esélyekkel, fegyverekkel és taktikával indulnak, mint mi és már egyetlen lövésük végzetes lehet. Annak ellenére, hogy a Delta Force akciójátéknak készült nagyon realisztikus, bár nem éri el azt a szintet, mint a Rainbow Six. A valóságnak megfelelően a küldetések során nem magányos hősként, hanem egy csapat tagjaként ténykedünk. A játék hangulata kiemelkedő. A Delta Force egy jól kigondolt és aprólékosan kidolgozott akcióprogram. Igaz, hogy a látvány terén nem veszi fel a versenyt a stílus nagyjaival (Unreal, Quake II) de a játszhatóság terén simán. Le kell mondanunk a lélegzetelállító effektekről, cserébe szinte határtalan játékteret, akcióprogramoknál eddig szokatlan



realizmust, egyszerű kezelhetőséget és kiemelkedő hangulatot kapunk, és a grafika még így is fantasztikus." – PC DOME – 92 %

„A Rainbow Six után kijönni egy szinte teljesen ugyanolyan alapokra építkező játékkal legalábbis nagy önbizalomra vall. A NovaLogic alkotása néhány szempontból leközözi az elődjét (ötletes pl. a „kép a képben" megoldás alkalmazása), de a legtöbb tekintetben alulmarad. A third person nézet megvalósítása nagyon gyenge, szinte használhatatlan. Az objektumok meglepően szépek a 3D-támogatás hiányának ellenére is, de az AI néha olyan buta, hogy az már szinte fáj... Különösen furcsa ez, hiszen máskor rendkívül jól vizsgázik a mesterséges intelligencia, nagyon jól mozgatja a kommandósokat és ellenségeket. És a kézikönyv... kétszer ekkora is kevés lett volna..." – Games Domain

„Újra itt a NovaLogic elnyűhetetlen VoxelSpace engine-je... Valaki mondja már meg nekik, hogy ez egyszerűen nem működik! Miért nem vesznek fel néhány 3Dfx-programozót, mint mindenki más!? A Delta Force már nem az első játékuk, amit az engine ront el – a játék nem lenne rossz, csak egyszerűen a voodoo-hoz szokott szemek számára szinte elviselhetetlenül csúnya. És az ezen alapuló negatív összhatáson sajnos nem tud sokat javítani a nagyszerű hangulatú multiplayer rész sem..." – PC Zone – 66%

▼ KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY

Egy legendás sorozat újabb (talán utolsó...?) része, ami hűen tükrözi a kalandjátékok mai helyzetét. Az első grafikus kalandprogram mára a 3D akció-divat hatására egyszerű Tomb Raider-klónná vált. A játékmagazinok is elég negatívan álltak a változáshoz...

„Gondolom senkinek nem kell bemutatnom a Kings Quest sorozatot. Ez a sorozat és a többi – Quest for Glory, Larry,Space Quest stb (volt egy kis srácos is, amelyben a feladatunk a környezetszennyezés megakadályozása volt) tette világhirüvé a Sierrát. Mindegyik kalandjátékuknak volt valami egyedisége, ami úgymond feelinget kölcsönzött a programjaiknak. Én végignyomtam szinte az összes Sierra kalandjátékot és örülök, hogy nem hagytam ki csak párat. Tehát a Sierra King's Quest sorozata elérte immár az 8. részét. gyorsan meg is néztem mi újat tudtak nyújtani a fiúk. Sajnos el kellett keserednem a program kinézete és az Engine miatt. A bevezető animáció úgy szaggatott hogy valami iszonyat. A játék már kevésbe ha levettem a detailt. Ami leginkább elkeseritett hogy 3D-be került az egész környezet, tehát elvesztette a játék az eddig kq báját :-[." – PC-X Gamez

„Felfelé ballagsz egy domboldalon egy nehéz számszeríjjal a kezedben. Bármerre nézel, csak sivatagot látsz egészen a horizontig. Két tűzdémon támad rád hirtelen a semmiből, felhajtasz egy gyógyító varázsitalt, majd beleveted magad a küzdelembe. Ekkor veszed észre, hogy a domb túloldalán egy lávatóból újabb démonok másznak elő – de már késő, a harc elkezdődött... Na, melyik játékról beszélek? Heretic Underworld? Quake Fantasy? Daikatana? Nem, nem. Még csak nem is akciójáték, ez a King's Quest sorozat legújabb része. Furcsa? Az nem kifejezés... Ez a program minden kalandjátékos rémálma! A grafikája borzasztó, a játékmenet egyszerűen rossz. Roberta Williams szégyellheti magát..." – Games Domain

„Ha azt mondom, a King's Quest-sorozat kezd a Rendőrakadémia-filmekre hasonlítani, azt hiszem, mindent elmondtam... A negyedik rész óta látványosan esik vissza a sorozat színvonala (még szerencse, hogy elég magasról kezdődött ez a zuhanás...). A nyolcadik epizódba megpróbáltak gyökeres újításokat hozni, és ez félig-meddig sikerült is. Az akció-orientált 3D-kaland azonban sokkal inkább hasonlít a Tomb Raiderre, mint a régi KQ-részekre, annyira, hogy alig-alig lehet csak kalandjátéknak nevezni..." – PC Format – 76%



Blood 2

▼ GT Interactive/Monolith

Az utóbbi hónapok egyik legélvezetesebb first person shootere, a Half-Life egyetlen említésre méltó vetélytársa a Blood 2, a „láncfűrészes horror" jeles PC-s képviselője. Gyengébb idegekkel és gyomorral rendelkezők jobb, ha el sem kezdik – a többiek számára álljon itt egy teljes végigjátszási útmutató, Homicide nehézségi fokozatot és karakterként Calebet választva.

Első fejezet

Cabalco Transit System

A pálya rémesen egyszerű, csak a metrón kell végighaladnod és lelőni mindenkit (beleértve a civileket is), így jó sok felszereléssel távozhatsz a szerelvényből. A végén menj be a vezetőfülkébe, és vége is a pályának.

Pickman St. Station

Ha még nem láttál metrószerelvény által szétvágott embert, most jobbra megnézheted... Kövesd a mozgójárdákat. Az utolsóról lelépve két alak támad meg jobbról, végezz velük, és mielőtt továbbmennél a folyosón, fordulj meg, majd ugorj át a szemben levő kukákhoz némi töltényért. Most már mehetsz tovább a folyosón, a következő sikátorban szintén ketten várnak némi ólomküldeménnyel. Átgázolva a hullájukon menj be a fegyverüzletbe. Az első emeletről szemből és balról tüzel két kultusztag, vigyázz a ventilátorral, mert ha valaki eltalálja, nagyot robban (micsoda horror! Robbanó ventilátor...). Az ajtón kimenve egy folyosóra jutsz, a végén két újabb szektással. Mielőtt felmennél a lépcsőn, menj be a mellette levő ajtón, vedd fel a géppisztolyt és a töltényt. Fel a lépcsőn, menj végig az emeleten, az ajtó mögötti lépcső alján lődd le a kultuszost, és menj le. A sarok mögött álló jóembernél van egy jelzőrakéta, ha eltalál vele, ugorj a vízbe. Ha kijöttél a vízből, menj fel a lépcsőn a mosodába, lődd szét a mosógépeket (plusz energia van bennük), majd gyere vissza, és menj tovább a vízben. A lépcsőről szedd le a kultuszost és a másikat is a következő lépcső tetején, majd ugorj a ládára, onnan a villanyoszlop mellé, aztán a falra és át a kerítésen. A sikátorok végén van egy létra egy fegyveressel, mássz föl, majd ugord át a kerítést – ott ahová érkezel, szintén lesznek néhányan. Ugorj a fa mellé, onnan a konténerre, és tovább, amíg csak lehet.

Lafayette Museum of Antiquities

A sikátor végén mássz fel a létrán, és jó messziről lőj bele a csövekbe. A robbanás helyén mássz fel a szellőzőbe, így a múzeum tetejére jutsz. A katonákat még a tetőről lődd le majd ugorj le és menj, amerre lehet – ekkor bekapcsolnak a lézerek. Ne menj közel hozzájuk! Kétfelé mehetsz, mindkét oldalról több katonára is számíts. Ha már mindenki hulla, és jól szórakozik a másvilágon, menj be ott, ahol nem aktív a lézer. Egy kultusztag, majd a következő teremben néhány katona elintézése után menj fel a lépcsőn, lődd le a katonát, és menj be az ajtón. A tényállás: három fegyveres és egy poroltó közvetlen mellettük. Ha már mindenki kapott a poroltóból, menj be az ajtón, ahol kétszer két katona vár. A következő terembe 2-3 katona ugrik be felülről, ha kitörted a nyakukat, nyomd meg a falon a gombot, ami felrobbantja a fémszörnyet. Ess bele a lyukba, öld meg a környéken levő négy katonát, majd haladj jobbra! Az ajtón bemenve két katonát, majd a kijárat után két kultuszost segíthetünk át a másvilágra. Végre van shotgunod! Próbáld ki a lépcső alján álló kultusztagon, menj be a terembe, jobbról jön három katona, majd ha felrobbantottad a poroltót, a kijárat.

Condemnent Tenement

A folyosó végén menj le a lépcsőn, de ha az első szobában kitöröd az ablakot és kiugrasz, arra is tovább lehet menni a csatornában, így – ha nem nyitod ki az ajtót – megkíméled magad egy-két agresszív rajongótól. Van viszont egy ennél is jobb megoldás, az ablakon úgy ugorj ki, hogy a párkányon maradj, és mássz fel a balra levő létrán. A csatornák egyébként rém gusztustalan helyek, tele vannak szörnyekkel; lődd le őket a pisztollyal, mielőtt rád ugranának. Bármelyik úton is mész végig, a mosodába kell bemenned, majd a kis tüskéseket kinyírva a végén a liftbe.

Steam Tunnels

A pályán több helyen is gőz árad a csövek nyílásaiból, ne szagolj bele, mert halálos. Menj be a balra található ajtón, és húzd meg a kart az emeleten. Ha kijöttél a szobából, a lépcső alatt jelentős mennyiségű plusz energia található, érdemes benézni, amíg a készlet tart. Ameddig csak lehet, menj a folyosón, amíg el nem jutsz egy terembe, ahol két nagy cső van. Menj végig a rámpákon, majd a végén be a szobába, ahol kedves fogadtatásban lesz részed... Kellemes kis hely, a könyvespolcokon töltény, az asztal alatt pedig éjjellátó



szemüvegek vannak. Az egyik cső felett van egy nyílás, ott mássz fel, menj ki az ajtón, majd végig a folyosón. Balra van egy kapcsoló, ezzel tudod kikapcsolni a gázt a mögötted levő csövekben. Ha ez kész, kövesd a sárga csöveket a folyosón, amit éppen elhagytál. A szobában menj le az utolsó lifttel, és a hidakon haladva kapcsold át a két kapcsolót a csöveken, ezután keresd meg a létrát, menj fel rajta, kapcsold át ott is a kapcsolót, majd menj fel a lifttel. Menj vissza oda, ahol kikapcsoltad a gázt a folyosó végén, menj ki, és most már szabad az út a hídon át (előtte érdemes benézned a jobb oldali szobában a két cső közé). A híd végi ajtón kimenve menj el balra, és ha megtaláltad a három kart, húzd meg mindet. Ha ez kész, menj vissza az ajtóhoz, menj fölfelé a lépcsőn, itt figyel egy extra zombi (valószínűleg zombie lord a hivatalos neve, de a nagy sietségben úgysem lesz idő autogramot kérni...). Menj le a lifttel, itt van az a három cső, aminek a gázellátását kikapcsoltad. Az alagútban csak egy irányba tudsz menni, a végén az elágazásnál jobbra egy titkos hely, balra pedig az az ajtó van, amerre menned kell. E mögött már csak egy szoba van hátra a kijárat előtt.

Center for Disease Management

Ezt a pályát sokan ismerhetik, hiszen ez volt a játszható demóban is. Haladj, amíg el nem érsz egy nagy folyosóra, ahonnan sokfelé lehet menni. Minden lehetséges helyre menj be, az egyiknél kapcsold ki a azt a szerkentyűt, amit a doki nyomogat, majd menj vissza oda, ahol kezdtél, azután guggolj a futószalagra. A végén vár egy katona, ezért óvatosan ess le róla. Ha kimásztál a vízből, menj végig a folyosón, ha elértél a végéhez, odateleportál két bökős fazon. Ha gyors vagy, a létrán elmenekülhetsz, bár az nem méltó Calebhez. Ha energiát vesztettél, ne feledd, hogy az orvosokat mindig meg lehet csapolni. Menj végig a folyosókon, ameddig csak lehet, közben persze lesz némi kellemetlenségünk, de az ellenfelek jó fegyvereket adnak. A móka végén egy szoba vár, itt nyomd meg a gombot, amely egy kezet ábrázol, és menj be a melletted kinyíló helyiségbe. A végén a szobában van egy CRU kulcs, ezzel kell visszamenned a folyosókon a CRU szobáig és kikapcsolni a lézert. Ha megjön a lift, ugorj rá. Ha megérkeztél, vedd fel a láthatatlanságot a következő szobában, majd az ajtón kisétálva fordulj balra, vedd fel a hátsó szobában a kulcsot, amellyel ezután jobbra haladva a laboratóriumba mehetsz be. Itt található meg a mellette levő lift kulcsa.

Movin' on up

A liftben megunja az ember az életét, de legalább a helikoptereket le lehet lövöldözni. Ha egy propeller van. A létrán mássz fel a másik helyiségbe. Itt szintén menj fel a létrán, majd ki az ajtón, onnan pedig le. Keresd meg a létrát, mássz föl rajta, használd a számítógépet. Ha ez kész, kinyílik az ajtó, menj vissza a létrán, balra ki az alagútból, majd a lépcső után balra be az ajtón. Itt lesz szintén egy gép, használd ezt is, ezzel kinyílik az ajtó. Menj ki, és a három ajtó közül a középsőn menj be. Keresd meg a gépet, amellyel néhány energiamezőt lehet hatástalanítani, és menj le a létrán a hídra. Készülj fel egy kemény menetre,



felértél, egyszerű a dolgod, ölj meg mindenkit a teremben (jobb, ha az emeleten rohangáló gonosszal kezded). Ha már mindenki fültől fülig mosolyog, menj ki az ajtón.

CAS Revenant

Ha már felvetted a snipert, itt bőven lesz alkalmad használni. Először a szemben levő ajtón menj be, és ha már mindenki hulla, nyomkodd meg a két számítógépet, majd irány a másik oldalon az ajtó. Csakúgy, mint az előzőnél, itt is ketten állnak az ajtó mögött, plusz még kettő a fal mögött. Annak a tudatában próbálj meg leesni, hogy ketten kezdenek vadul tüzelni rád. Nyisd ki az ajtót, öld meg az őrt, majd még mielőtt átmennél a hídon, a sniperrel mindenkit szedj le, akit látsz. Az ajtó mögött gyorsan ugorj a ládák mögé, mert balról sokan lesznek az ajtó mellet. Ha kimész rajta, szintén sniperrel menj, mert mindkét oldalról vár egy-egy katona. A híd után öld meg az ajtóban állókat, mássz fel a létrán, majd menj ki.

CAS Revenant (Interior)

A hosszú folyosó bal végén mássz le a létrán, menj el a kis alagútban abba a szobába, ahol és ha túlélted, menj ki lent az ajtón. Nyomd meg az önmegsemmisítő gombját, rohanj a bombaterem felé, hátul pedig vedd fel az ejtőernyőt, és ugorj!

Hard Hat Area

Lendülj át a kerítésen, nyomulj előre, majd ugrálj lefelé, és irány kedvenc helyünk: a csatorna! Ússz a hotel felé, és ugord át a kerítéseket. Ismét ott vagy a kosárpalánknál, de most már



el lehet menni középen. Innen csak egyenesen lehet sokáig menni, egészen a katedrálisig.



The Cathedral

Elég kellemetlen hely, az ellenfelek több pontos sniper-fejlövés után még mindig élnek, mindenesetre a zene nagyon jó... Menj be a katedrálisba, egy nagy teremben találkozol az első papokkal (nem éppen a Biblia van a kezükben...). A legjobb, ha sniperrel lövöd le őket, mert még teleportál is... Ha kiirtottad a plébániát, menj be balra az ajtón, majd a jobb oldali ajtón (ott van a kulcs), gyere ki, végül menj vissza a nagy terembe, ahol a bezárt ajtó volt. Mögötte jobbra lesz egy lépcső, de mivel a vége beomlott, kénytelen leszel kiugrani a nyíláson. Odalenn ölj meg mindenkit, lesz ott egy tüzet köpő szörny is, tőle kell szépen elkérni a kulcsot. A kulcscsal ugrálj föl az egész tákolmány tetejére, menj be az ablakon, ott föl a lépcsőn és ki. Itt ugrálj át a következő ajtóig, közben persze lesz majd egy-két pap is. Ismét a snipert ajánlom, egy elég húzós rész következik. Haladj végig jobbra a párkányokon, és ha megvan a kicsi lyuk a falon, menj be, majd egyszerűen nyírd ki a fő ellenséget... ☺











Második fejezet

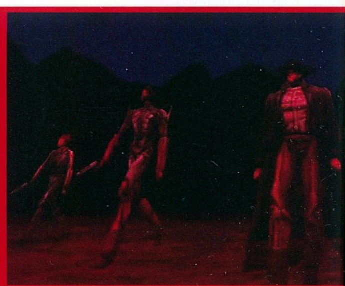
Cabalco Transit System 2

Sokak gyermekkori vágya, hogy mozdonyt vezessenek. Nos, itt nincsen mozdony, és ráadásul nem is mi vezetjük, de a kalauz szerepét azért eljátszhatod, aki pedig nem adná oda a jegyét, ne kíméld...!

Cabal Safehouse

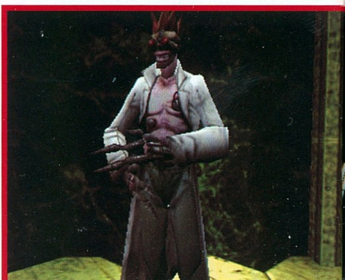
Mássz ki a felborult szerelvényből, és vedd az utat az alagút végén levő nyílás felé. Mivel késik a metró, az állomáson lesz egy-két kellemetlenkedő utas – valamiért azt hiszik, hogy mi vagyunk a felelősek... Menj végig a folyosókon, amíg ki nem érsz az utcára. A lépcsős házba menj be, de mivel az ajtó be van zárva, az ablakon keresztül tudsz átjutni. Az épület elég nagy, érdemes minden ajtón bemenni, mert könnyen találni hasznos holmikat. Menj abba a szobába, ahol a kólaautomata van, menj el balra, ott lesz a Howitzer. Menj el jobbra, végig a folyosón, majd fel a lépcsőn, és ismét végig az összes folyosón. A végén a lépcsőházban menj fel végig, közben jó sok csetepaté lesz. Ki kell jutni a házból, arra, amerről jöttél, ki az utcára, és a lépcső mögött levő úton továbbmenned. Az utat nem lehet eltéveszteni, de egyszer a nyakadba hullik egy tűzköpő zombi, meg egy bökős. A raktárban ölj meg mindenkit, és menj ki a végén az ajtón. A balra levő szobába csak nézz be, megjelenik három tűzköpő zombi, gyere ki, majd kivégzik egymást... Ha meghaltak, menj tovább az ajtón, majd ess le az aknába. A vízben ússz hátra a százas energiáért, végül menj ki a másik ajtón – innen már egyértelmű a pálya vége.





Sewage Treatment Plant

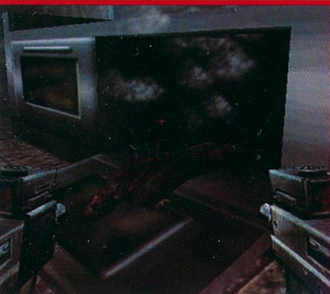
A kezdő folyosó végén ess le a vízbe, és keresd meg a létrát. A nagy medence után menj be az ajtón, lesz egy-két pók, de nem vészesek. Innen csak egyenesen lehet menni, persze úton-útfélen lőnek majd, de könnyű a kivezető létrát megtalálni.

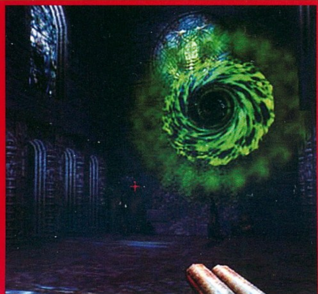




Cabalco Meat Packing Plant

Vonulj fedezékbe, lődd le a papokat, és menj egyenesen, amíg el nem érsz a nagy ládákhoz. A ládákon ugrálj fel, amíg fel tudsz jutni a mellettük levő csőre, azon menj át a másik oldalra. A nagy téren lesz két tűzköpő zombi, ha már nem mozognak, menj be az épületbe. Balra kell továbbmenni, a csövek turmixgépben alul be kell ügyeskedni magad egy kicsi nyílásba. A terem ajtaját betöri egy kamion – érdemes nem ott lenni. A kijárat odakinn van balra.





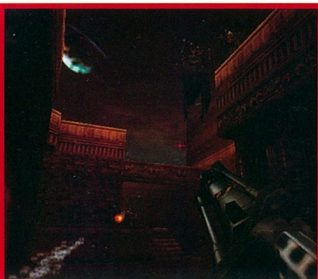
Horlock's Station

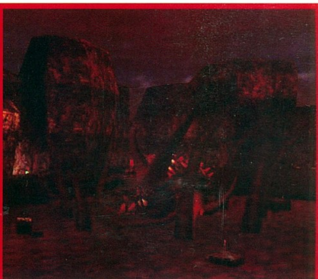
Készülj fel egy nehéz kezdésre: egy sereg zombi vár, kicsit-nagyot beleértve. A ládákon ugrálj fel a vonatig, és ha elment, fuss be az állomásra. Az ajtó mögött odalenn mássz be a nyíláson, vigyázz a pókokra! Haladj jobbra, és ha kinn vagy, irány a lépcső! A bezárt ajtó melletti ablakon ugorj be (a korlátról), majd menj be a közlekedő végén az utolsó ajtón. A szobából az ablakon jutsz ki a tűzlétrára. A sikátor végén van egy átjáró egy másikba, mögötte két tűzköpő zombival (kellemetlenek...). A kávézó konyhájában robbantsd fel a tűzhelyet. A templomban balra menj fel az emeletre, onnan tovább az állomásra, ott pedig be az alagútba!

Love Canal

Mielőtt elütne a vonat, ugorj le a sínekről, utána menj be a szűk sikátorba. A víztárolóból ússz át a csatornába, verd szét a rácsot, majd ússz tovább. Keresd meg a kapcsolót, ami kinyitja a rácsokat a víz alatt, és ússz el a zombikig a teremben. Az alagútban menj tovább (ne az ajtókon!), a lépcső után az emelet végén menj be a nyíláson (előtte lőj be úgy tíz-tizenöt gránátot). Ameddig csak van alagút, menj be rajtuk, majd ha nagyon sötét lesz, kapcsold be a lámpát, de ne ess a verembe! Ha nem estél bele, keresd meg a létrát, menj végig a függőhídon, el a vízesésig. Ezen egyenesen menj át, így nem esel le. Keresd meg a nagy lépcsőt, és menj be a tetején az ajtón. A szoba után, ahol a három kar van, menj le a hajóhoz, indítsd el, és menj vissza a karokhoz átkapcsolni az utolsót. A hajó tetején ugorj át az ajtóhoz. Itt azt tudom ajánlani, hogy ne nézz semerre, csak rohanj előre végig az állomásig, át a síneken, egészen a létráig, ami a kijárat.

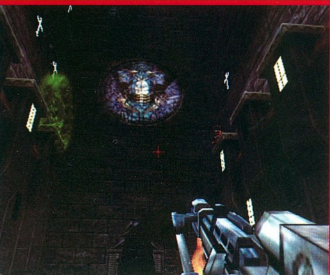












mögött öld meg a bevarrt arcú figurát, van nála egy hasznos napalm lövő (nagyon népszerű fegyver). Rohanj végig a folyosón, az ajtó mögött lesz egy daráló. Ugrálj föl a tetejére, húzd meg a kart, majd óvatosan mássz át a gépen a következő helyiségbe. Itt az emeleten lehet továbbmenni; amíg csak lehet, tedd azt. Balra van egy ajtó, mögötte némi felszerelés, de a lift melletti ajtó a kijárat. Itt menj a shippinghez, be az ajtón, és a

Cabalco Transit System 2

Ismét egy metróban vagyunk, csak egy kicsit elfajult odabent a vandalizmus... Ha a zombis szerelvény végére értél, át kell ugranod az előtted száguldó metróra.

Horold's Station

Egy kicsit gyakran ismétlődnek a helyszínek... Menj el ismét a nagy templomig, ahol találkozhatsz két új szörnnyel. Az emelvény alatt most már nyitva van az átjáró, innen a következő állomásig csak egyenesen kell menned, ott pedig be az alagútba.

az emeleten. A lépcsőn leérve jobbra menj, be az ajtón. A zöld masszát ugráld át, és már ott is a pálya végi létra.

Temple of Poon

Ismét új szörnnyel találkozunk, ő a Blood első részéből a szellem: láthatatlan és koponyákat megvan a Sector2 felirat, menj be alatta, nyomd meg a gombot, így be tudsz sétálni azon az ajtón, ami mellett ide lejöttél. Irány a Sector 3! A Sector 4-ben van egy szellem, de szerencsére bőven van hely elbújni, és nincsenek is túl sokan körülötte. Az emeleten a gombbal kinyithatod a liftet, és már készen is van a pálya.

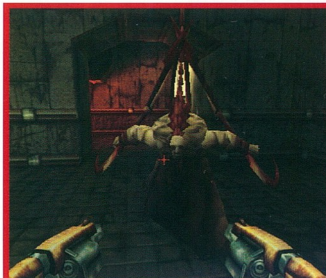


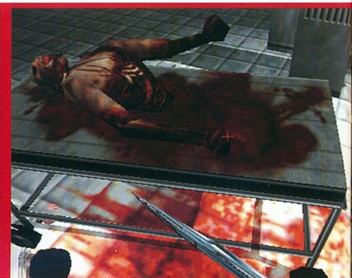




The Underground

Sötét hely, az első kanyarnál menj balra, vigyázz az odateleportáló szörnyekkel. Az út itt is egyértelmű, de ellenségből rengeteg van. Az egyik lépcsőnél, ha felugrasz, az ajtó mögött van egy kis powerup. A legjobb technika a sarok mögüli lövöldözés, különben itt hagyod az összes lőszered és energiád. A főgonosz körül sok az oszlop, ami jó is lenne, ha nem lennének lerombolhatóak, márpedig itt azt kell!





Harmadik fejezet

Frank Cotton Memorial Bridge

Végre! Ez a fejezet nem a metróban kezdődik! Menj el a hídig, ami éppen felemelkedett. A mellette levő ajtón menj be, majd mássz föl a zöld létrán. Ott nyomkodd meg a számítógépeket, menj vissza a létrán, be abba az aknába, amit az imént nyitottál ki. Nyomd meg a gombot az ajtó ellett, aztán menj be a másik ajtón. Mássz föl a piros létrán, utána haladj a folyosón, amíg meg nem találod egy emeleten a hídleengedő gombokat, majd az alattad levő szinten menj tovább balra. Ha a felszínre értél, menj végig az utcákon; egyik ajtón sem lehet bemenni, de a végén van egy olyan szörny, mint amilyen az előző végén volt – igyekezz távol maradni tőle és bemenni az ajtón az utca végén. A terem után eljuthatsz a híd felé vezető járathoz.

Security Check Point

Egyenesen menj be az épületbe, majd szállj be a működő liftbe. Odalent az első szobában nyisd ki az ajtót a középső gombbal, majd gyere ki, és menj be ott, ahol kinyílt az ajtó. Menj fel a lifttel, nyomd meg a gombot, mássz fel a létrán, és szerezd meg a másik oldalon a kulcsot. Most menj vissza le, ahonnan jöttél. Ha lent vagy, menj jobbra. Ha megvan a terem, ahol a lőgyakorlat van, vedd fel a minigunt, és a ládákról ugorj az emeletre, ott lődd szét a számítógépet, majd menj tovább lő. Menj ki az ajtón, be az elsőn, amit találsz, majd ott le a lépcsőn. Az út innen sokáig egyenes, egészen amíg a függőhíd le nem szakad alattad. Itt menj be a sziklában levő vájatba, ahol van egy lift. Ha fölmész vele, néhány kanyar után elérsz a leszakadt híd másik végéhez, ott van egy százas energia, ha fölvetted, menj a lifthez.

Cabalco Enterprises

Mindkét teremben ölj meg mindenkit, azután menj fel a lépcsőn a kis folyosóban. Az emeleten snipert használj, mert mindenki messze van, majd menj be az ajtón. A számítógéppel kikapcsolhatod a lent levő ajtót védő lézert. Odabenn lesz valahol egy nagy terem, középen egy lifttel, abba szállj be. Balra haladva a piros ajtó mögött van egy kulcs, menj fel a szoba melletti lépcsőn, sétálj be azon az ajtón, amelyik mellett van egy kép. A lépcső alatt van egy százas energia. A vasajtó még nem nyílik ki, menj fel a lépcsőn, át az összes szobán, amíg el nem érsz oda, ahol a százas energia volt, csak egy szinttel feljebb. Itt van egy ajtó, mögötte pedig a lift.

Power Station

Mássz le a létrán, menj be a létra mellett levő ajtón. Menj el az Sector 1-ig, és be az ajtón. Ha



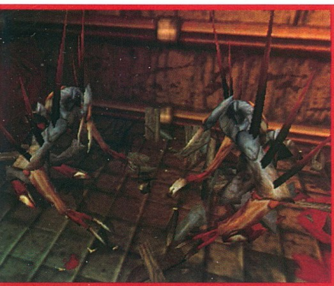
Cabalco Enterprises

Emlékszel még arra az ajtóra, amin itt nem lehetett bemenni? Csak ugorj le az emeletről, és ott lesz valahol, immár kinyitva.

Research and Development

Balra van egy zárt ajtó, tehát csak jobbra lehet menni. Ha beértél középen, vedd fel, amit lehet, és nyomd meg a gombot, majd menj vissza a kinyitott ajtóhoz. Itt is nyomd meg a gombot, menj le a lifttel, majd fordulj balra, és a kanyarban nézd a plafont, ott talál-

hatsz eldugva egy kis létrát, amin fel kell másznod, hogy megszerezhesd a kulcsot. Menj be vele a folyosó végén az ajtón. Keresd meg azt az ajtót, ahol a sok kis gumiszoba van, az utolsó ajtó mögül pedig szerezd meg a kulcsot, amellyel az előző folyosó végi ajtón tudsz bejutni. Jobbra lesz egy kis repedés a padlón néhány zombival, de túl lehet élni. Ha vége van a csatornának, eljutsz arra a helyre, amit az intróban láttál. Rá kell ugrani a ventilátorra, és onnan tovább a lifthez. Öld meg a dokit, nyomd meg a számítógépet, majd vedd fel a kulcsot a kinyitott ablakból. Ezzel vissza kell menned egészen odáig, ahol a gumiszobák voltak, onnan pedig balra, majd jobbra a szobához, ahol fegyverünket fényesítgették nekünk.



Cabalco Enterprises

Balra indulva kezdd el irtani a népet, menj fel a lépcsőn, be az ajtón, végül be a nyitott liftbe.

Cabal CO Offieces

Az íróasztaloknál levő ajtóhoz elméletileg már megvan a kulcs, tehát menj be, majd jó sokat föl a lépcsőn. Az irodákban az ügyfelek helyett csak ellenfeleket találni. A pálya végét kész élvezet megkeresni, az egyik piros ajtós irodában lődd szét az asztalt, ami alatt ott van a gomb...

Cabal CO Rooftops

Nem éppen egyszerű a feladat: de ebben a csatában le kell győzni a főgonoszt, de mielőtt durranna a shongun, elmenekül, mi pedig utána...

Negyedik fejezet

Beyond the Rift

Fuss el a dühöngő szörny mellett a sziklák közt, lesz ott egy épület. Odabenn haverunk újabb demonstrációt tart nekünk a képességeiről, ezúttal sem ártana jól helybenhagyni. Kinyílik két ajtó, az egyiken belül van egy repedés a falon, odabenn pedig egy kapcsoló, amivel kinyithatod a két nagy ajtót. Menj be a közelebb esőbe, a romok között haladj arra, amerre a legtöbb a zombi, majd a vérfolyó túloldalán levő ajtón menj be. Ha körbenéztünk, látjuk a másik ajtót, ami a nagy küzdelem helyén kinyílt. Na, ez aztán kemény... Ha valahogyan sikerült túlélni azt a helyet, könnyedén odatalálsz a vérfolyó fölötti hídhoz. Az ajtót a gombbal lehet kinyitni, aztán megint csak a futást ajánlom, mindegy, melyik irányba, csak az építmény végén juss el a lépcsőhöz, húzd meg a kart, és most már visszamehetsz ennek a körnek az elejére, ahol a nagy ajtó volt.





Battle of the Chosen

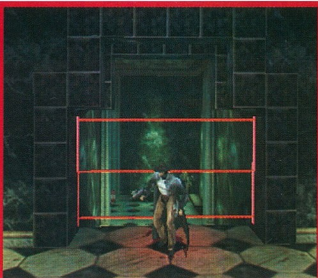
Összesen három szörnyet kell megölni, majd középen beesni a lyukba, persze előtte töltsük fel magunkat a környező helyekről.

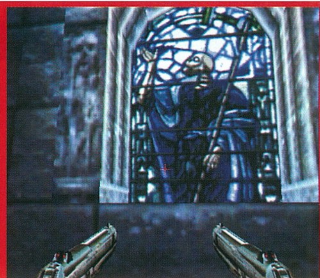
Battle of the Ancient

Legfőbb ellenségünk egy elég nagy szörny, rengeteg csápja is van, először ezeket hatástalanítsd, majd lőj a szemei közé. Egy pillanat! Nem csak egy van neki...? ☺

LANKESTER







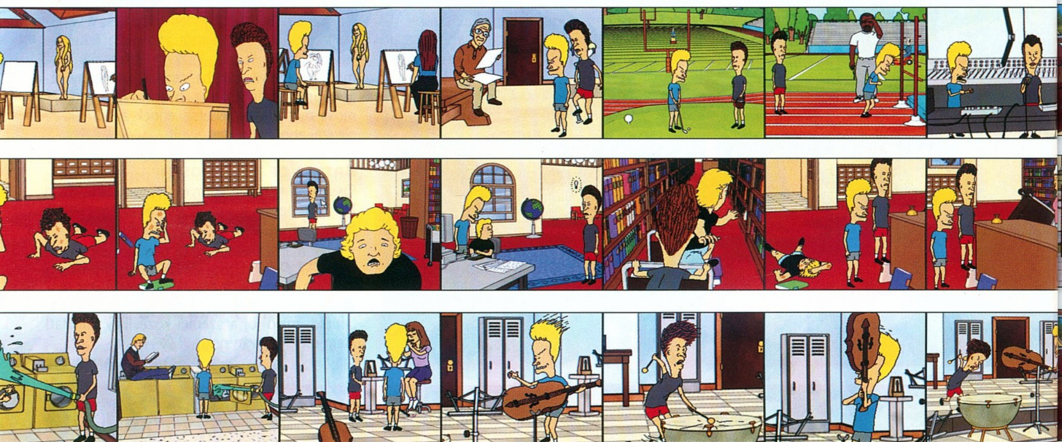
Tippek

- A zombikat, amikor csak lehet, oda-vissza futkosva késeljük meg, különben nem marad elég töltény a többiekre
- A savat köpködő kis sündisznó-mutánst legjobb, ha a shotgun dupla lövésével hatástalanítjuk, jobb nem menekülni, hanem a lehető leggyorsabban végezni vele. A botjával hadonászó hahotázó lénnyel van egy kis probléma. Ne hagyjuk lőni, mert ha minket vagy mellettünk a falat eltalálja, akkor nekünk félig annyi, ha meghalt, igyekezzünk a távolból szemlélni a mennybemenetelét, mert a szertartás végén igen nagyot robban.
- A rakétákat nem érdemes elpazarolni átlagellenségekre, tartogassuk őket a nagy halaknak, néhány lövés után ők is begyulladnak.
- A sniper kimondottan gyengén lő, legyünk rá felkészülve, hogy még egyet-kettőt bele kell vele ereszteni az áldozatba.
- Ha megöljük a civileket, tegyük a késsel, mert ha rossz helyen találjuk el őket, még hat pisztolylövés után is az életükért könyörögnek.

Beavis and Butt-Head do U

▼ GT Interactive

„Beavis és Butt-Head nem követendő minták, még csak nem is emberek, hanem rajzfilmfigurák. Cselekedeteik miatt egy normális embert megverhetnének, megbüntethetnének, bebörtönözhetnének, sőt, talán még deportálhatnának is. Másképpen mondva..." – ezt próbáld ki otthon!





A játék elején a két autista az iskolában ül. A pacifista holland osztályfőnök, Van Driessen éppen azt magyarázza nekik, hogy egy orientációs programban fog az osztály részt venni, ahol mindenki eldöntheti, mivel szeretne foglalkozni későbbi életében. Beavisék persze örülnek: nem kell órákra se járni, és főleg: vannak csajok, akikkel lehet foglalkozni... Amikor Van Driessen elszajkózta mondókáját, az egész osztály kimegy az iskolabuszhoz. Menjünk mi is ki: a kollégium aulájában találjuk magunkat.

Aula

III. Sir Richard Longfellow, a kollégium igazgatója tartja üdvözlő beszédét. Mivel a fickó Beavisék szerint „suxx", először kérdezzük meg, hogy befogná-e már végre és behozná-e a kollégista csajokat, majd nemes egyszerűséggel, hogy kimehetünk-e. Próbáljunk kimenni az ajtón – Van Driessen visszaküld a helyünkre. Menjünk oda a szórt fényhez, és játsszunk árnyjátékot a igazgató feje felett. Ismételjük meg kétszer, majd nyaggassuk egy kicsit Kimberlyt, amíg nem kapunk tőle egy papírlapot. A papírral kattintsunk Butt-Headen vagy Beavisen: Beavis repülőt hajtogat belőle. A repülővel indítsunk légitámadást Longfellow ellen, aki ettől annyira kiborul, hogy az egész hallgatóságot kiküldi. Miután meghallgatjuk Van Dreissen szövegelését arról, hogy „tegyük bele keményen" az orientációs programba, ami csak bennünk van, menjünk végre csajokat találni. A játék során innentől célunk az, hogy mindegyik programról aláírást szerezzünk, és így eljussunk az esti partira, ahol majd persze taposni fogunk a sok csaj között.

Könyvtár

Hiába nyomogatjuk a csengőt, a könyvtárosnő nem akar kijönni. Menjünk jobbra: Beavisék kipróbálják, milyen a könyvtárkocsizás... Végre megérkezik a könyvtárosnő, aki csak akkor hajlandó aláírni Beavisék indexét, ha helyükre rakják a könyveket. A könyvtár hátsó részében Stewart gépel a számítógépen, akiről köztudomású, hogy nagy majom. Először próbáljunk becsületesen megdolgozni az aláírásunkért, és tegyük a könyveket, ahova tartoznak: a kukába. Persze a könyvtárost nem olyan könnyű átverni, és sajnos megtalálja a könyveket. Úgy látszik, ez nem vált be: a következő célpontunk az ablak legyen: dobjuk ki a könyveket. Sajnos nem lehetett túl energikus a dobás, mert a nő megtalálja könyveket a tűzlépcsőn. Mivel Beavisék képtelenek a helyükre tenni a könyveket, más módszerhez kell folyamodnunk. Beszélgessünk el Stewarttal: a nagy tudományos munkák közben még arra sem hajlandó, hogy szexképeket töltsön le nekünk az internetről. Bosszúnk nem maradhat el: nyissuk ki a hátsó ablakot, mire a szél elfújja Stewart papírjait. Amikor kétségbeesetten utánuk rohan, kapjuk fel a könyvtárkártyáját. Amint Stewart visszaül a gépelni, kapcsoljuk ki

a számítógépet. A szerencsétlen gyerek nem tudja bekapcsolni a gépet a kártyája nélkül, és nekünk halvány lila gőzünk sincs, hol lehet...Mivel már úgysem tud dolgozni, ajánljuk fel Stewartnak, hogy vigasztalásból megkocsikáztatjuk. A végállomás persze egy kissé fájdalmas, de ezúttal Stewart jár pórul. Miután Butt-Headék mindent Stweartra fognak, a szerencsétlent elküldik könyvet rendezgetni, mi pedig megkapjuk első aláírásunkat.

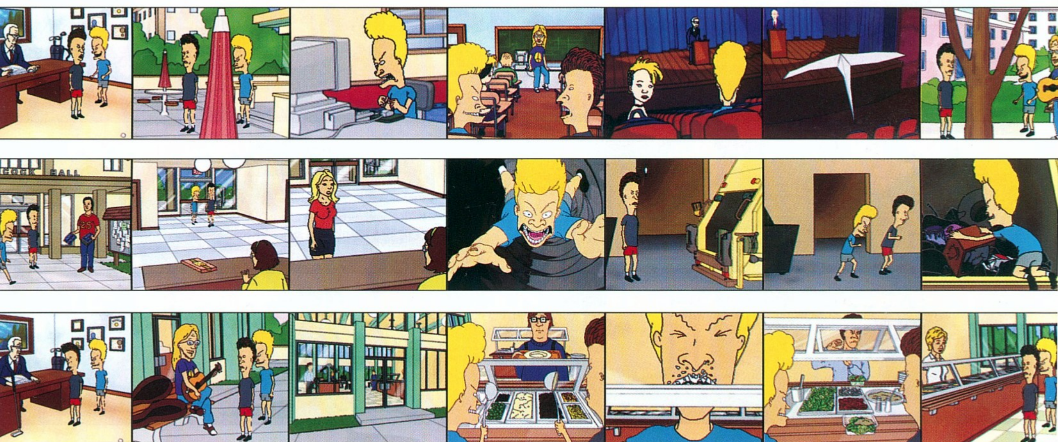
Hálószobák

A bejáratnál egy fickó a vakok megsegítésére rendezett koncert szórólapjait osztogatja: kérjünk el egyet tőle. A füvön lévő gumicsövet emeljük fel, majd csúsztassuk be az ablakrésen keresztül. Miután megcsodáltuk hőseinkkel a térképet és a hirdetőtáblát, menjünk be a bejárati ajtón. A recepciósnőtől csak akkor kapunk úgyhogy könyörüljünk meg rajta, küldjük be a WC-fülkébe. Papír persze nincs, úgyhogy amikor Beavis végre elvégezte dolgát, adjuk oda neki a rongyot. Persze ettől eldugul a WC, és a szerelőnek kell bemennie, hogy kitisztítsa. Kapjuk fel a földön heverő fűrészt, a szappant a tükör elől, majd miután Butt-Head kigyönyörködte magát Adoniszi külsejében, dolgunkat jól végezve hagyjuk el a WC-t, majd menjünk ki a folyosóra.

A mosodában vegyük fel a piros női bugyit, majd dobjuk be a szappant a mosógépbe és mossuk ki a gumicsővel (rosszindulatúak Beavist is megmosdathatják...). Ha készen vagyunk, menjünk a zeneterembe.

Zeneterem

Itt egy lány furulyázik („hö-hö-höhöhöhö, aszonta furulyázik... a csaj... höhöhöhö hö-



aláírást, ha egy kis szívességet teszünk neki: az asztalon heverő csomagot kell a 105-ös szobába vinnünk. Butt-Headék szerint persze a csomagoknak a kukákban a helyük, úgyhogy egy laza mozdulattal Beavis kihajítja az egészet a szemétledobón. Ezt hamar meg is bánja a két autista, amikor megjelenik a csomag tulajdonosa, egy szőke bombázó, aki részt vesz az esti partin... Nincs mit tenni: Beavis Tarzan-ugrással beleveti magát a szemétledobóba, de hőseink még így is elkéstek, mert a csomag tartalma, a szoknya már a kukáskocsiban van. Beavisék eltántoríthatatlanok, ha csajokról van szó, és felugranak a kukáskocsira. A teherkocsi hátsó részén állva rántsuk meg a jobb oldali kart, erre kiömlik a rengeteg szemét. Guberáljunk egy kicsit, amíg meg nem találjuk a szoknyát a TV alatt. Némi verekedés után Beavisék győzelmi zászló módjára lezúgnak a kukáskocsi hátuljáról, utána ismét a koleszban találják magukat. Menjünk be a WC-be, nyitogassuk addig a szekrényeket, amíg egy rongyot nem találunk. Közben szerencsétlen Beavis majd szétrobban, annyira kell már WC-re mennie, hö-höhö") a metronóm ritmusára. Mivel a zenéje Butt-Head szerint „suxx", turbósítsuk fel egy kicsit a metronómot. Másodszorra már nem bírja, és hisztisen bevágja a furulyát a szekrénybe, majd lelakatolva az ajtót, elhagyja a helyiséget.

Aki eddig nem látta Beavist csellón játszani, az most sem fogja sokáig, mert a srácok leginkább Nirvánás stílusban szeretnek zenélni, és hamar pozdorjává verik a hangszert. Persze rögtön az igazgatóhoz küldenek, aki a letartóztatásnál is szörnyűbb dolgokkal fenyegetőzik, de végtelen nagylelkűségében végül is megkegyelmez hőseinknek: a kantinba küldi őket felszolgálni. Mielőtt még odamennénk, mutassuk meg a szobája előtt álldogáló csajnak, merre van a művészeti terem, és próbáljuk ki a mikrofont is, hogy jól felidegesítsük vele a igazgatót.

Kantin

A kantin Sir Walter Hancock szobránál van. Miután beszéltünk Van Driessenel, menjünk be a kantinba, hogy végrehajtsuk büntetés feladatunkat. Beszéljünk a fáradt arcú nővel, hogy elvégezzük a munkát.

Ez a rész nagyon „suxx", sorban jönnek a kollégisták, nekünk pedig meg kell jegyeznünk, mit kérnek. Ha készek vagyunk, menjünk egy kicsit salátázni. Miután jól megraktuk a salátástálunkat, borsozzuk meg háromszor a kajánkat. Harmadikra Beavis jól letüsszenti a szemben álló rosszindulatú fickót, aki eddig nem engedte elvenni a salátaszedőt. Miután a fickó undorodva elrohan, kapjuk fel a salátaszedőt, beszéljünk a felszolgálónővel, majd hagyjuk el rabszolgamunkánk színterét.

Deans (igazgató)

Remek munkánk hírére a igazgató is megenyhül, így végre kikérdezhetjük, hogyan él vissza a kollégista csajokkal, majd ellophatjuk a golfütőjét. Kapcsoljuk ki a hangfalat és menjünk ki az irodából. Kint vegyük fel a mikrofont, majd menjünk el gimnasztikázni.

Edzőpálya

A rögbipálya füvét éppen egy kocsival nyírják. Végre van golfütőnk, menjünk golfozni egyet! Először üssünk nagyon kicsit, hogy a fűnyíró kocsis figura előrébb jöjjön gépével, majd éppen akkorát, hogy a gyanútlan tornatanárt fejbe kólintsa ez egyik golflabda. Kapjuk fel leesett napszemüvegét, majd a lovagszobornál, ahol Van Driessen gitározik, menjünk be a bal oldali kávézóba.

Kávézó (Java 101)

Molesztáljuk egy kicsit a felszolgálólányt, majd rendeljünk kávét (kattintás a kávéutomatán). Beavis átváltozik a mozifilmből ismert Cornholióvá... A felszolgálólány erre komolyan aggódni kezd Beavis elme- és a kávézó fizikai állapotáért, és idegesen szólítgatja Beavist, hogy hagyja már abba. Használjuk ki a pillanatot, csenjük el a TIPS feliratú befőttesüveget. Menjünk ki a padon békésen gitározó Van Driessen-

hez, és rakjuk bele a befőttesüveget a mellette heverő gitártokba, majd tegyük mellé a vakoknak szóló koncert-szórólapot. Mindenki azt hiszi, hogy Van Driessen vak, és pénzadományát a befőttesüvegbe hajítja – már gazdagabbak is vagyunk némi apróval.

Hálók

A salátaszedővel szedjük ki a törött üveg mellől az épület előtt lévő térképet, majd menjünk be a mosodába. Dobjuk bele az aprót a mosógépbe, hogy végre kimossuk a szennyes szoknyát. A miniszoknyával menjünk a 105-ös szobába – persze Butt-Head hiába reménykedik, hogy a lány előttük veszi fel... Beszéljünk a recepciósnővel, hogy megkapjuk második aláírásunkat, majd menjünk a mezőgazdasági részleghez.

már nem is nagyon akar visszaváltozni, úgyhogy használjuk ki, és menjünk le magasugrani. Beavis/Cornholio persze egy kis biztatásra szorul: nyomjuk fenéken a billoggal, és már meg is van a harmadik aláírásunk.

Menjünk zenélni...

Zeneterem

Az aláíráshoz Beavisnek kellene csellóznia, de olyan borzalmasan játszik, hogy erről egyelőre szó sem lehet. Kárpótlásul lopjuk el a néger néni elől a kottát, majd menjünk a biológia szertárba.

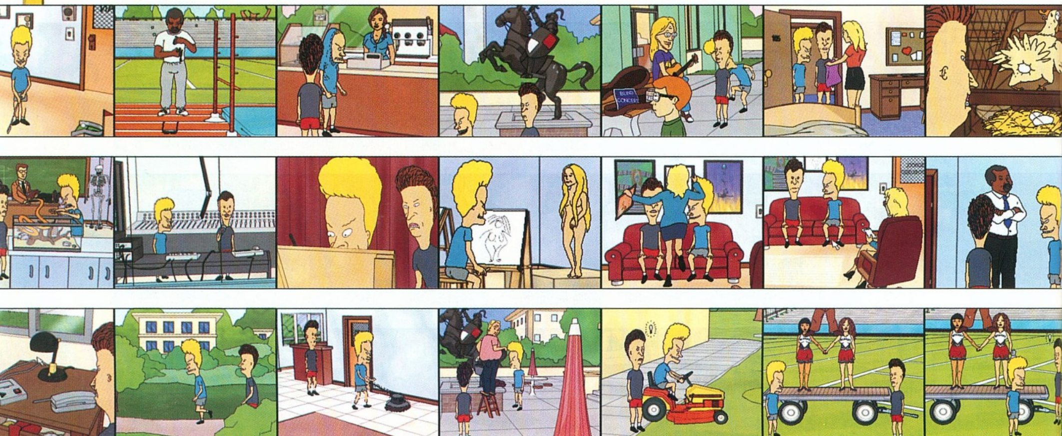
Biológia szertár

A feladatunk itt is egyszerű lenne (össze kell raknunk egy emberi testet), csakhogy Beavis összetöri a földön heverő műanyag szívet. Nincs más megoldás: vegyük ki az alkoholban konzervált

megihleti a jobbra pózoló meztelen lány látványa, úgyhogy rajzoltassunk vele aktot. A sajátos végeredményt adjuk oda a rajztanárnak, akinek annyira megtetszik a gyümölcs eredeti ábrázolásmódja, hogy elismerést rebegve azonnal aláírja indexünket. Beavis ízlésvilágával viszont némi probléma lehet, úgyhogy itt az ideje, hogy meglátogassuk az igazgató melletti szobában dolgozó pszichológust.

Pszihológus

A bombázó pszichológusnő akár Larry Laffer álma is lehetne... Adjuk oda neki Beavis rajzát, ez annyira megtetszik a nőnek, hogy rögtön ki is cseréli egy másikkal, amit a falról vesz le. A két ivarérett kamasznak persze több sem kell – kezd felforrósodni a helyzet,



Mezőgazdasági részleg

Beszéljünk a farmerrel: az aláírásért tehenet kell fejni és tojást gyűjteni. Kezdjük a tyúkokkal: sajnos Beavis a tojásokat leginkább hajigálni szereti, úgyhogy a srácok hamar meg is szabadulnak tőlük. Vigaszként vegyük fel a mellettük levő billogot, majd próbálkozzunk a bikával. Játsszunk a piros bugyival torreádort: miközben Beavis az életét kockáztatatja, gyorsan kapjuk fel a vasvillát. Nyissuk ki az istálló ajtaját: a szegény állat nem kedveli túlságosan Beaviséket, mert villámsebesen kirohan. Menjünk vissza a hálókhoz.

Hálótermek

Jé, itt a tehén! Vajon mit is ehet egy tehén? Próbáljuk ki a mogyoróvajat: igen hamar kézzel fogható eredménye lesz az ötletünknek... Fejjük meg a végre megbékült tehenet, majd vegyük fel a tehén „maradékát". Menjünk vissza az edzőpályára.

Edzőpálya

Dobjunk be egy pénzdarabot az italautomatába: Beavis megint Cornholióvá válik. Most

igazit a befőttesüvegből. Persze egy szív sikamlós dolog, és Beavisnek állandóan kicsúszik a kezéből. Szúrjuk hát fel a vasvillával („cool!"), Butt-Head beleteszi a műanyag testbe, és kész művével odavonul a biológiatanárhoz. A tanár kissé gyanakszik, hogy miért olyan ragacsos az a szív, de azért aláírja indexünket. Már csak a kígyótojásokra van szükségünk a teljes boldogsághoz. Bűvöljük meg egy kicsit a vérszomjas kígyót, aki erre csak még jobban begerjed és megmarja Beavist, de azért Butt-Head megszerzi a tojásokat. Rakjuk bele zsákmányunkat a kosárkába, majd menjünk vissza a farmerhez.

Mezőgazdasági részleg

Adjuk oda a kígyótojásos kosarat a farmernek (érdekes lesz, amikor kikelnek a kicsikék...) Keressük meg végre a szőke lányt, aki meztelenül akar modellt állni, és adjuk oda neki a kollégium térképét. Ezt nem hagyhatjuk ki: menjünk a művészeti részleghez!

Művészeti részleg

Itt elvileg a gyümölcsöstálról kellene csendéletet rajzolnunk, de Beavist sokkal jobban

úgyhogy húzzuk le a redőnyt, kapcsoljuk le a villanyt. Miközben a kissé már ideges pszichológusnő elindul, hogy felkapcsolja a villanyt, gyorsan lopjuk el a földön heverő képet. Hagyjuk ott a nőt, és menjünk a kommunikációs részleghez.

Kommunikációs részleg

Butt-Headéknek rádiózniuk kell, hogy megkapják az aláírásukat. Nem is rossz munka: heavy metalt hallgathatnak (a bal szélen lévő készüléken váltogathatjuk a számokat), és élő műsorukban állandóan szexuális témájú kérdéseket kapnak. Az egyik nő el is árulja nekik, hogy zavarják a túl nagy mellei – ezen Beavis annyira beindul, hogy széttöri a mikrofont. Szerencsére van másik, úgyhogy tegyük is fel az igazgató irodája elől szerzettet a törött mikrofon helyére. Így végre megjavult a telefon: válaszolgassunk a hívásokra, majd írassuk alá indexünket a spanyolos külsejű DJ-vel – jutalmul még egy bakelit lemezt is kapunk tőle (régen neki is volt egy heavy metal együttese). Menjünk vissza a rádiószobába, és rakjuk rá a mikrofont a szatelitre. A célkeresztet

irányítva mindenkit kihallgathatunk, célunk azonban a gitározgató Van Driessen. Ha megtaláltuk, menjünk le hozzá, adjuk oda neki a zeneteremből ellopott kottát, majd menjünk vissza az énektanárnőhöz.

Zeneterem

Beavis pocsék előadását végre kijavíthatjuk: miközben gyötörjük a csellót, kapcsoljuk be a rádiót, ahol Van Driessen játéka hallatszik – megkaptuk az utolsó aláírást is! Hőseink büszkén leviszik Van Driessennek papírjaikat, és nincs más hátra, mint hogy részt vegyenek végre a bulin.

Tornaterem

Hát, nem egészen úgy alakul a dolog, ahogy hőseink gondolták: a „buli" inkább nyugdíjazik. Szaladjunk fel a lépcsőn, és másszunk fel a létrán. Kattintsunk a kosárlabda kosarán: az egész a szerencsétlen Van Driessenre szakad (ezentúl meggondolja, mikor, kinek és hol gitározzon)... Beavisék gyorsan lelépnek a tett színhelyéről, hogy megkeressék a „szoknyás csajt" – ő biztos tudja, hol van az igazi buli.

A lány szobája

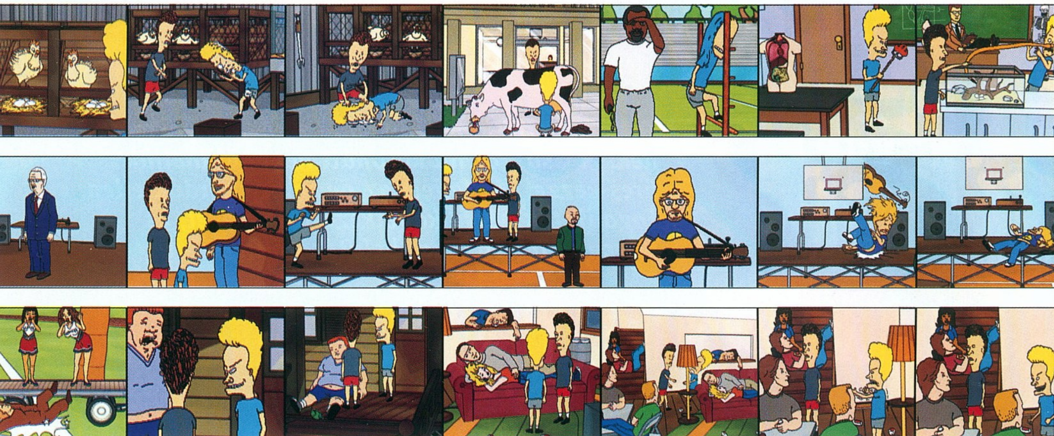
Sajnos a lány (Crissy) már lelépett, az asztalon találunk viszont egy ollót. A telefon üzenetrögzítőjén Crissy egyik barátnőjének üzenetét hallhatjuk: ha Crissy visszahívja, elárulja, merre van a parti. Sajnos Butt-Head mutáló hangja nem hasonlít Crissyére, és a barátnő nem hajlandó segíteni, úgyhogy egy kis cselhez kell folyamodnunk. Nyomjuk meg a piros gombot és vegyük fel Butt-Headék hangját. Hívjuk újra a barátnőt, aki visszahívja Crissyt. Butthead hangjára azt hiszi, hogy csak Crissy utánozta őket (úgy látszik a kollégista csajok IQ-ja nem túl magas a környéken...), így megadja a címet. Beavis már alig bír magával, de a két autista még mindig nem bulizhat, mert az ajtóban álló kövér fickó nem engedi be őket, amíg meg nem szerzünk néhány tárgyat: az igazgató egyik diplomáját, a pajzsot a lovas szoborról és egy hód fejét.

Lovasszobor

Sir Walter Hancock szobrát éppen tisztogatják. Tegyük alá a tehén „végtermékét": takarító döbbenten elvonul. Próbáljuk elfűrészelni a lovat: az egész szobor eldől, így a miénk a letört pajzs.

Hód

Menjünk ki az edzőpályára. A fűnyíró fickó éppen javítgatja az italautomatát. Vágjuk el a kulcscsomóját tartó zsinórt, és máris megszereztük a kulcsokat. Nyissuk ki velük a raktárszobát: miénk egy remek kis hangosbeszélő. Menjünk le a pályára: két majorett vállán álldogál egy hódruhába öltözött figura. Adjuk oda a lányoknak a hangosbeszélőt, majd menjünk vissza a fűnyíróhoz. Üljünk rá a kocsira és menjünk le vele a pályára. Lent kössük rá a lányok és hód alatt lévő kocsira a fűnyírót: hamarosan miénk a szerencsétlen fickó hódfeje. Végre mindenünk megvan – menjünk vissza a partira!



Igazgató

Először is tegyük be a festménybe a diplománkat, majd használjuk a foltokon a porszívót. Miután jól nekimentünk a falnak, nézzünk be a igazgatóhoz, akit majd megüt a guta, mert levertük a diplomáit a falról (szerencsére azt hiszi, hogy a takarító volt az...). Morogva visszarakja a falra őket, mi pedig menjünk ki még egyszer leverni őket. Másodszorra megkér minket, hogy rakjuk fel mi a diplomát: használjuk ki az alkalmat, cseréljük ki a sajátunkkal.

Parti

Adjuk oda az ajtó előtt álló részegnek megszerzett zsákmányainkat, majd amikor kidőlt, menjünk be a házba. Piszkáljunk mindenkit, majd próbáljunk inni a földön heverő sörösdobozokból. Persze már üresek – a harmadik csalódás után két hősünk egymásnak esik. A verekedésre már az asztalnál ülő két „testvér" is felfigyel, és egy ajánlattal fordulnak hozzánk: ha megszerzünk a szomszédos házból egy dolgozatot, miénk lesznek a kollégium legjobb női.

sok nosztalgia partijára hasonlít. Az igazgató, beszéde után körülnézve hőseink csak egy puncsot osztogató nénikét, egy skinhead gyereket és az átszellemült arccal vigyorgó Van Driessent látják. Hiába is próbálnánk most már lelépni: az ajtó mellett álló gorilla nem enged ki.

Miután Van Driessentől megkaptuk „diplománkat", forduljunk a puncsot osztogató nénihez és rendeljünk egy pohárral. Menjünk oda a nyálas zenét játszó bakelit lemezjátszóhoz, és rakjuk rá a puncsot – az egész ráfröccsen a táncoló néger bácsira, és még a lemezt is sikerült tönkretenni! Fel kellene dobni ezt a besavanyodott partit: heavy metal kell ide! Tegyük fel a DJ-től kapott lemezt – sajnos örömünk nem tart sokáig, mert Van Driessennek is megjön az ihlete, és nekiáll gitáron játszani...

Sajnos sehogy sem lehet lelőni, úgyhogy menjünk egy kicsit kötelet húzni a skinheaddel. Amikor Beavis kezébe vette a kötelet, Butt-Headdel kötözzük rá gyorsan a másik végét a falon lévő kallantyúra, amiről hamar kiderül, hogy egy kihúzható lépcsőhöz tartozik.

A nevem Beavis. Beavis és Butt-Head.

A házban James Bond stílusában mindenkit paintballal kell elintéznünk. A legfelső emeleten találjuk meg a dolgozatokat. Ha megszereztük őket, megkapjuk megérdemelt jutalmunkat...

BAD SECTOR

Warhammer 40000: Chaos Gate

A Káosz erői kimeríthetetlenek és könyörtelenek. A Császár hű katonáit nem küldhetjük üres kézzel (és fejjel) az ocsmány hordák ellen. Fogadjátok hát a következő intelmeket, és használjátok azokat belátásotok szerint!

Útmutató segédlet kezdő űrgárdisták számára

▼ Mindscape

Hadjárat Zymran ellen

A Chaos Gate 15 fejezetet, fő küldetést tartalmaz, amelyek teljesítése elengedhetetlenül fontos a továbblépés szempontjából. Ezeken kívül számtalan kisebb jelentőségű csetepatéban is részt vehetünk tapasztalat- és utánpótlás-szerzési céllal. Most kizárólag a fontosabb csatákkal, azaz a fő küldetésekkel foglalkozunk, s ennek keretében apró ötletekkel, tanácsokkal szolgálunk számotokra. A hadjáratot hős (hero) nehézségi szinten játszottam végig, ezért esetleges eltérések előfordulhatnak más fokozat választása esetén.

1. fejezet: Az ereklye

Bemelegítő küldetés, nem jelenthet komoly problémát senkinek. Nehéz sorozatvetőt (heavy bolter) ne felejtsünk el csomagolni az útra! Az elején várjunk, amíg a kultisták rohamoznak, és szépen végezzünk velük. Ha elfogytak, robbantsuk be a templom kapuját, majd a gránátok sűrű használatával öljünk meg mindenkit. A ládákba kukkantva hasznos dolgokra bukkanhatunk.

2. fejezet: A bánya visszafoglalása

Pusztító különítményünket (Devastator squad) ne hagyjuk otthon, hiszen ők két nehézfegyverrel is felszerelhetők. A hajón levő ládikó egy extra rakétavetőt (missile launcher) is tartalmaz, amit érdemes felvenni, mert







a komoly fegyverekre vonatkozó korlátozások harc közben már nem élnek. A rakétás Káosz-űrgárdisták (Chaos Marine, továbbiakban CM) legyenek első számú célpontjaink, a többiek már gond nélkül legyűrhetők. A barlangban keményedik az ellenállás, ezért sűrű gránátozás ajánlott.

3. FEJEZET: A KÁOSZ TŰZBÁZIS OSTROMA

Vigyünk sok rakétavetőt és egy-két sorozatvetőt. A könyvtárosnak a mentális pajzs (psychic shield) ajánlott első képességnek. A legközelebbi bástyán figyelő CM-et azonnal likvidáljuk, a többieket szintén, ahogy távolsági specialistáink győzik. A csapat többi tagja addig maradjon a domb fedezékében, amíg nehézfiúink a veszélyes figurákat le nem radírozzák a falakról. Közben kapunk a híd irányából egy rohamot, de ezt a fedezékünk mögül könnyedén visszaverhetjük. Egy rakétás ellenfél a jobb hátsó bástya közelében tanyázik – rá nagyon ügyeljünk! A főkapuhoz érve egyik katonánk mellett két CM jelenik meg, és elviszik őket a Káosz tudja hova. Aggodalomra semmi ok, később megmenthetjük!

jesztett pajzs védelmében kommandózzon előre a kritikus helyeken, és vonja el a tűzerőt. Egyik ládában értékes plazmapuskára (plasma gun) bukkanunk, érdemes magunkévá tenni. A nagy terem előtt rendezzük sorainkat, ezután várjunk, amíg ellenségeink rontanak ránk. A terem túloldalán figyelő sorozatvetős és rakétás figurát próbáljuk mihamarabb leszedni. Végül csak oda kell sétálni mérnökünkkel a generátorhoz, és néhány körig bütykölni rajta...

6. FEJEZET: A KÁOSZKAPU

A félelmetes terminátorok először most vethetők be – nem véletlenül, mert az ellenállás is keményebb. A pajzs fedezékében rohanjunk át a hegyen a könyvtárossal, majd a második körben mondjunk el egy gépátok varázslatot (machine curse) a két előrenyomuló Káosz-terminátorra, majd vonuljunk fedezékbe. Mindeközben terminátorainkkal kapaszkodjunk fel a hegygerincre, és arassunk az ellenfél sorai között. A jobb oldali bástyát egy mögékerülős manőverrel be lehet venni űrgárdistákkal is. A katedrális kapujában két démoni teremtsza, és a következő körben ismételjük meg a folyamatot. Ha felérünk a számítógépterembe, kétszer öt darab kultista jelenik meg a semmiből, jó ha vigyázunk.

8. FEJEZET: A FOGOLY

A fogadóbizottság között van egy lézerágyús (lascannon) CM, legfontosabb teendőnk őt elintézni. A második hullámban kinyílik a fenti két ajtó, majd ránk ront egy csomó káoszkatona – fejekre vigyázni! A fent említett ajtós procedúra itt is használható, csakúgy, mint a kommandós könyvtáros a pajzs védelmében. A fogoly a középső cellában van, akit gyógyítónkkal (apothecary) kell rendbe hoznunk.

9. FEJEZET: ERŐD A DZSUNGEL MÉLYÉN

A hegy gyomrában kialakított bunkerekből lődöző nehézfegyveresekhez ugráljunk oda a rohamosztagosainkkal (assault squad), és végezzünk velük. Ha nem megy, legalább árasszuk el őket füsttel, hogy az orrukig se lássanak! A hegygerincre másszunk fel a nehéztüzérséggel és takarítsunk. Az ereklye a középső toronyban található.



4. FEJEZET: A SÖTÉT KATEDRÁLIS KAPUJÁBAN

Végre járművet is kapunk, pontosabban rögtön egy tankot! A páncélossal nyomulhatunk előre bátran, ha megsemmisül, akkor sem ér pótolhatatlan veszteség. Ugyanakkor ügyeljünk a hátunkra is, mert bárhol érkezhet erősítés az ellenségnek. Éppen ezért gyorsan próbáljunk haladni, mert itt az idő nem nekünk dolgozik. Sok rakétavetőt vigyünk magunkkal, ezen kívül vegyük fel a nehéz plazmaágyút (heavy plasma gun) is!

5. FEJEZET: A PAJZS-GENERÁTOR

A technikus űrgárdistánkra (techmarine) nagyon vigyázzunk, mert neki kell befejezni a küldetést. Ez az első csata, ahol a lángszóró (flamer) is hasznos lehet, hiszen közelharcba kell bocsátkozni. Könyvtárosunk (librarian) az általa germény jelenik meg, csak akkor induljunk erre, ha megfelelő a fedezet. Az oltár fölött egy gépágyús Káosz-terminátor serénykedik, aki az egész játék legveszélyesebb ellenféltípusa – azonnal elimináljuk! Az oltárt rendezzük át egy kicsit (romboljuk le), és már mehetünk is.

7. FEJEZET: AZ ŰRHAJÓ

Megfontoltan lépkedve próbáljunk mindenkit likvidálni az első teremben, a további problémák elkerülése végett. Sok krak gránát és némi terminátor-aktivitás sokat segíthet. Minden ajtó előtt álljunk meg a terminátorokkal, majd nyissuk ki valakivel a kaput, aki a kapcsoló közelében tétlenkedik. Ezután öljünk, akit érünk, s ha nem sikerül mindenkit jobb belátásra bírni, zárkózzunk visz-

10. FEJEZET: TÁMADÁS A KOMMUNIKÁCIÓS KÖZPONT ELLEN

A rakétavető és a lézerágyú a legfontosabb felszerelés a csatára. Ugráljunk be a védelme mögé, és szokásos módon szedjük le a nehézfegyvereket. A gépeket haywire gránáttal dobáljuk meg, mert ez a játékszer képes harcképtelenné tenni az elektromos rendszereket. Könyvtárosunk ismét csak jó szolgálatot tehet, ha elvonja a tüzet a társakról. Egy gépágyús terminátor is felbukkan nagy örömünkre, őt természetesen azon melegében írjuk le nullára, ellenke-



ző esetben egy-két lövéssel szétkapja bármelyik emberünket.

11. FEJEZET: A JÉGVÁR BEVÉTELE
Az ugrálgatós módszer itt is beválik. Az ellenség lépegetőjét (dreadnought) ködösítsük el, dobáljuk meg haywire gránáttal, ha ez nem válik be, könyvtárosunkkal citáljunk el egy gépátok varázslatot, és így tétlenségre lesz kényszerítve a kicsike. Egy gépágyús terminátor is a lépegető közelében ténykedik, ha szerencsénk van, egy füst alatt őt is elintézhetjük. Fegyverek közül a lézerágyú és a multimelta ajánlott. A küldetés vége felé összeakadunk egy varázslóval is, vele vigyázzunk, mert tüzet okád a drága, és a lángok ellen még terminátoraink sincsenek biztonságban...

ket ezért jobb, ha nem mozgatjuk, mert ekkor jó szolgálatot tehet. Remélhetőleg sikerül néhány nehézfegyverest leszednie, mielőtt végeznek vele... A még nyílt terepen levő űrgárdistáinkkal azonnal rohanjunk az erőd fedezékébe, mialatt a terminátorokkal fedezzük a visszavonulást. Ha mindenki – beleértve a terminátorokat is – a biztonságos falak mögött van, megvethetjük a lábunkat, és sorban levadászhatjuk rohamozó ellenfeleinket.

13. FEJEZET: ÚT ZYMRANHOZ
Kezdésnél egyszerűen álljunk be védekező pozícióba (szem-ikon), és gyűrjük le azokat, akik kimerészkednek az épületből. Amint elcsendesednek a lelkes rohamozók, küldjük be nehézfiúinkat mindent kipucolni . A középső lépcsőnél hatalmas Káosz-terminátor

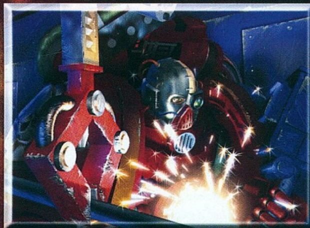
15. FEJEZET: A HADJÁRAT VÉGE
Foglaljuk el gyorsan a külső erődöt. A tetőn levőket rohamosztagosokkal, a földszinten tanyázókat terminátorokkal irtsuk, míg a középső szinten álldogáló ellenfeleket bármelyik katonánk elintézheti, aki képes lőni rájuk. A másik oldalon özönleni fog az erősítés, ezért itt álljunk be védekezni. Nem árt néha tűzszőnyeget rakni az ellenfél útjába, hogy megnehezítsük az átkelést a hídon. A tetőre küldjünk fel távolsági fegyverekkel rendelkező embereket, és szedjük le a lőtávolságban található ellenfeleket. A ládákban rengeteg muníció van, töltsük fel készleteinket bátran, nem kell többé takarékoskodni! Ha elfogyott az ellen, kezdjünk neki a támadásnak, ügyelve rá, hogy a csoportot feláldozható emberekkel vezessük.






12. FEJEZET: AZ ÉDES BOSSZÚ
Rohamosztagosainkkal ugráljunk be az erőd legmagasabb részébe, ahol a nehézfiúk vannak. Őket krak gránát és közelharc tetszőleges arányú keverékével elimináljuk, majd bújjunk meg. A többiek rejtőzzenek a két domb mögé, ahol várják meg az ellen rohamát. Beérve az erődbe a technikussal próbáljunk mihamarabb az udvartól balra található irányító szobába jutni és bekapcsolni a védelmi rendszert. Ha már az erődben járunk, hirtelen kapunk a hátunkba egy bivalyerős különítményt, a lépegetőn gyűlést rendeznek, ide mondjunk el egy gépátkot, így egyszerre akár tíz böhömöt is kivonhatunk a forgalomból! Kulcsokért nem érdemes kutakodnunk, a zárt ajtókat nemes egyszerűséggel zúzzuk be a mennydörgő kalapáccsal (thunder hammer) felszerelkezett katonáinkkal. A változások urát, a szép nagy démont szintén ilyesmivel térítsük jobb belátásra.

14. FEJEZET: MAILOKH, A VÉRSZOMJAS
A jobb oldali erődítést foglaljuk el ugráló gárdistáinkkal, majd nyomuljunk közép felé. A csapatszállítóba ne rakjunk senkit, mert nagyon könnyen ócskavassá lövik, és a bent tartózkodókra ez igen ártalmas hatással van. Nem is beszélve arról, hogy üresen minden probléma nélkül feláldozhatjuk, ha a szükség úgy hozza. A bal oldali távoli lézeres elől próbáljunk elbújni, amíg nem terítjük le valami hasonló fegyverrel vagy közelharcosainkkal. Mailokh-ot a legegyszerűbben lézerrel intézhetjük el.



Amint elkezdenek a káoszhitű nehézfiúk lődözni, indítsuk meg rohamosztagunkat és árasszunk füstöt a kritikus fegyverzetű urak köré. Közben a többiek zárkózzanak fel, és próbálják tehermentesíteni elöl vitézkedő katonáinkat. Amennyiben 3-4 rohamosztagosunk is olyan pozícióban kezdi a kört, hogy néhány ugrással a középső kapu közelébe tud jutni, indítsuk támadást és egy vortex gránáttal küldjük oda Zymrant, ahová való... A főgonosz halálával azonnal vége a küldetésnek, ezért nem jelent problémát, ha az utolsó körben embereinkkel veszélyesen nyílt terepre merészkedünk.

-CSONTI-






Tippek, trükkök:

Gránát dobálásakor mindig (!) kapcsoljuk be a célzott lövés ikont (szem egy célkeresztben), mert így a pontosságunk nőhet, mialatt a tevékenységért leszurkolandó pontmennyiség nem változik.

A Káosz-űrgárdisták páncélja pontosan olyan kemény, mint a mi fiainké, ezért tucatfegyverekkel, mint például a sorozatlövő (bolter) nem sokra megyünk ellenük. Azonban gyakran előfordul a csatában, hogy nincs nehézfegyveres a közelben, így közkatonáink magukra vannak utalva. Ilyenkor először próbáljunk rést nyitni a Káosz-bérenc páncélján krak gránátokkal, és csak ezután eresszük bele kézifegyverünk tartalmát.

A sorozatlövésre képes fegyverek (gépágyú, nehéz sorozatvető stb.) közös tulajdonsága, hogy az első tüzelést követő további lövések lényegesen kevesebb akciópontot emésztenek fel. Annak érdekében, hogy ezt a pozitív tulajdonságot a legoptimálisabban használjuk ki, próbáljunk olyan pozíciót elfoglalni a ravasz meghúzása előtt, ahonnan garantáltan a legtöbb találatot tudjuk bevinni anélkül, hogy helyzetváltoztatásra kényszerülnénk.

Nehézfegyvereseink általában kulcsfigurái az ütközeteknek, ezért fontos az elhelyezkedésük. Próbáljunk kiszúrni egy olyan helyet, ahol állva minél nagyobb területet belátunk, míg leguggolva senki sem képes ránk lőni. Ha megvan az ideális pont, szépen foglaljuk el, majd minden kört fejezzünk be guggolással.

Könyvtárosunk messze leghasznosabb varázslata a mentális pajzs (psychic shield), ami – főleg magasabb szinteken – szinte sebezhetetlenné teszi derék pszionikus barátunkat. Fontos tudni, hogy egyszerre csak egy varázslatunk lehet aktív, sőt, még a sikertelen próbálkozás is megszünteti előző varázslásunk gyümölcsét.







A fegyverraktár csillagai:

Rakétavető: Több fajta munícióval is megtölthető ezért rendkívül flexibilis jószág. Krak rakétái rábeszélő erejével szemben nem sok páncél képes megállni, hogy ne olvadjon szét a „gyönyörűségtől". Különösen kellemes tulajdonsága még a nagy hatótáv.

Lézerágyú: A nehézfegyverek királya. Nem elég, hogy irgalmatlanul jó az átütőereje, de szép nagyot is sebez, s mindezek mellett hatvan egységre képes elhordani. Elsősorban járművek kikészítésére fejlesztették ki, de a gyalogos vitézek sem tudnak ellenállni csábításának.

Multimelta: A multimelta képes a legbrutálisabb sebzések okozására, és mindezt területre hatóan fejti ki, azaz tömegoszlatásra kifejezetten alkalmas. Egyetlen apró hátránya a meglehetősen rövid hatótáv.

Nehéz plazmaágyú: Kicsit problémás eszköz, mivel minden lövés után el kell telni egy pihentető körnek ahhoz, hogy ismét teljes erővel vethessük be a szerkezetet. Megéri azonban várakozni, mert feltöltve mind ereje, mind hatótávja tiszteletet parancsoló méreteket ölt.

Gépágyú: Csak a terminátor osztag egyetlen tagja viselheti ezt az integrált ostromágyút. Csak szuperlatívuszokban említhető: eszméletlenül erős, sorozatlövő tulajdonságú, nagyon pontos jószág. Egyetlen apró probléma a 32-es hatótávolság, de egy terminátorral nem sok gondot jelenthet ilyen közelségbe férkőzni az ellenfélhez.

Füstgránát: Ez az ártalmatlan eszköz gyakran életet menthet. Két alapvető alkalmazási területe van: vagy magunk elé dobjuk, és így szüntetjük meg a szemkontaktust az ellenséggel, vagy előretolt felderítőink árasztják el a veszélyesebb Káosz csatlósok előtti környezetet. Az eredmény optimális esetben megegyezik: a következő körben nem kapunk ólmot a fejünkbe (gránátokra viszont számíthatunk).

Radioaktív gránát: Elég ronda eszköz. Egy mini atombombát robbant a célterületen, ahol a hátralevő idő alatt folyamatosan sérülnek az ott tartózkodó vagy oda belépő egyedek.

Vortex gránát: A küldetések során nem találunk majd tucatjával ebből a gránátból, mivel halálosan biztos a sorsa annak, aki a hatóterületében tartózkodik. A fegyver egy kaput nyit az elemi Káosz síkjára, ami szépen be is szippantja a szerencsétlen célpontot.

Kaszáló erő balta (Reaper Power Axe): A leghasznosabb különleges fegyver, mivel viselőjének húsz extra mozgáspontot ad. Ez különösen jól jön rohamosztagosainknak, akiknek az ellenség mögé ugrálva nagyon gyorsan kell tevékenykedniük.







Windows-tippek

A 3Dfx és a Glide

Windows-sorozatunk mostani részében egy sokunkat foglalkoztató témáról ejtünk néhány szót. A 3Dfx kártyákat kezelő program, a Glide körül talán még nagyobb a homály, mint az előző számban kitárgyalt Direct3D esetében...

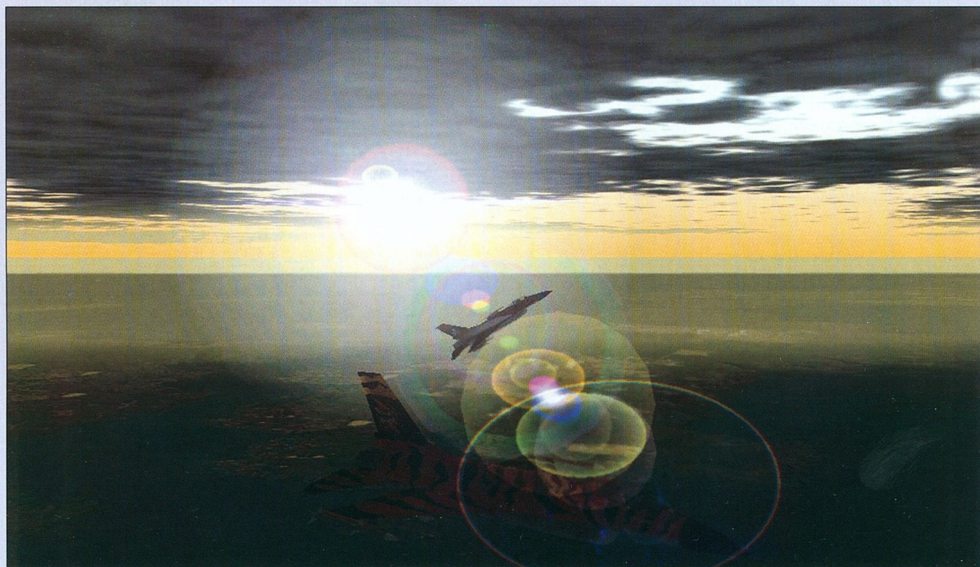
Itt és most egy részletes leírást olvashattok arról, hogy valójában mi is az a Glide. Mi az ami a gépünkben lévő 3Dfx kártyát (és csak azt) megmozgatja? Miután nem vagyok sem programozó, sem grafikus, ne várjatok túlzottan nagy mélységekbe menő leírást. A 3Dfx Interactive internet site-ján találtok kb. 500 oldal írott anyagot, akit érdekel, annak azt tanácsolom, hogy keresse fel a www.3dfx.com címet, ott megtalálja, letöltheti ezeket.

Maga a Glide egy nagy halom C programnyelven előre megírt függvény, program részlet. Ezeket felhasználva a játékokat fejlesztő programozóknak lényegesen könnyebb a dolguk, hiszen nincs szükségük arra, hogy közvetlenül a regisztereket, megszakításokat és memóriacímeket programozzák. Elegendő, ha ismerik ezeket a függvényeket, és beillesztik a saját maguk által fejlesztett kódba. Természetesen a Glide segítségével nem muszáj játékokat fejleszteniük, de a 3Dfx kártyák lehetőségei (azaz a Voodoo chipset) igazából erre a célra lettek kitalálva.

Ez valójában nem is teljes 3D-s leírás. Csak azokra a funkciókra és függvényekre (programhívásokra) szorítkozik, amelyekkel egy játékban találkozunk. Az OpenGL ezzel szemben tartalmazza az összes olyan függvényt és hívást, ami bármilyen 3D-s feladat elvégzéshez szükséges lehet. Illetve nem az összeset, de majdnem. Pontosan ez a lényege a dolognak, hogy legyenek olyan emberek és olyan programok, amik az OpenGL-t használják, és nem a többi gyártó hasonló leíró nyelvét. Itt már sokkal inkább beszélhetünk egy 3D-s leíró nyelvről, mint a Glide esetében. Amíg a Glide-dal a programozók egy olyan hardverspecifikus függvénygyűjteményt kapnak, amelynek segítségével a Voodoo-alapú kártyákat tudják hatékonyabban és könnyebben programozni, addig egy OpenGL (vagy ahhoz hasonló) leíró nyelv ennél lényegesen többet nyújt.

Tehát a Glide egy bizonyos hardverhez van kötve, mégpedig a 3Dfx Interactive Voodoo, Voodoo Rush vagy Voodoo2 chipsetjét használó 3D grafikus gyorsítókártyákhoz. Elvben a gyorsítókártya nélkül nem tudjuk kihasználni a Glide nyújtotta lehetőségeket. Azért csak elvben, mert az nVidia RivaTNT chipje már képes bizonyos, a Glide-ban található függvényeket értelmezni, feldolgozni. Érdemes még érdekességképpen megemlíteni, hogy volt (illetve még van is) néhány olyan programozó, akik megpróbálták az összes Glide-ban szereplő függvényt átültetni a DirectX alá. Ez részben sikerült is nekik, egyáltalán nem volt reménytelen a dolog, aztán egyszer csak megjelentek a 3Dfx Interactive ügyvédei, és le kellett állni az összes ilyen jellegű munkával. Valahol érthető a 3Dfx hozzáállása, de azért ez nem volt szép húzás. Az egészben az a nagy szó, hogy a Glide-ot megpróbálták függetleníteni a hardvertől (nem is teljesen sikertelenül), ezáltal azt érték volna el, hogy a kifejezetten Voodoo chipsetre írt játékokat tudtuk volna egy megfelelő teljesítményű (most inkább nem részletezem, hogy mekkora lett volna ez a teljesítmény) számítógépen Voodoo kártya nélkül is futtatni! Tehát nem lett volna igazán szükség a 3Dfx chipjeire. Nem csoda, hogy nem hagyták...

Visszatérve a Glide-ra: ez egy olyan szoftveres réteget alkot hardverünk és az operációs rendszer között, ami megkönnyíti a kártyára integrált chipek vezérlését. Leveszi a programozó válláról azt a (nem kis) feladatot, hogy közvetlenül vezérelje a chipeket, a regisztereket, az időzítést. Tulajdonképpen a program forráskódjában szereplő utasításokat abszolút mélységig lefordítja a hardver nyelvére, és optimalizálja is a hardver adott-





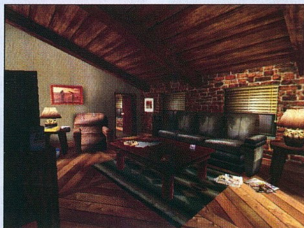
ságainak megfelelően. Így aztán a programozóknak nem kell azzal törődni, hogy Voodoo vagy Voodoo2-alapú kártyánk van-e, 4, 8 vagy 12 MByte RAM-mal. Ez a program megírása szempontjából teljesen lényegtelen. Valahol olyan ez, mint az előző számban ismertetett DirectX. Ahhoz, hogy támogatottságot szerezzenek a hardverjüknek, elkészítenek egy olyan függvényhalmazt, amellyel megkönnyítik a programozók dolgát, így azok nagyon szívesen fejlesztenek a kártyáikhoz játékot. A hasonlat csak annyiban sántít, hogy a DirectX esetében az operációs rendszert kellett elfogadhatóbbá tenni a programozók részére, egyébként teljesen párhuzamos a két gondolatmenet.

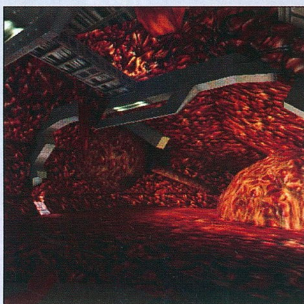
A Glide létrehozásánál az elsődleges szempont a teljesítmény volt. Nem csinálhattak egy olyan leíró réteget, ami megnöveli, tovább bonyolítja a készülő játékot. Gyakorlatilag 5-10 százalékkal lesz több egy Glide segítségével megírt játék annál, amit közvetlenül a hardver címzésével írnának meg. Ezt a keveset a programozók szíves-örömest feláldozzák, hiszen rengeteg munkát takarít meg nekik, és a végén úgysem az ő winchesterükön foglalja a helyet...

A Glide és a 3Dfx hardver sok 3D-s renderelő eljárást tartalmaz, támogat. Ezeket csak megemlítjük, hiszen a ZED Magazin hasábjain is olvashattatok leírást ezek nagy részéről. Tehát többek között a következő technikákat használhatjuk a Glide és a Voodoo chipek segítségével:

- Gouraud shading
- Texture mapping
- Texture mapping with lighting







- Texture space decompression
- Depth buffering
- Pixel blending
- Fog
- Chroma-keying
- Color dithering

Néhány szó a Voodoo kártyák felépítéséről. Egy ilyen kártyának minimálisan két 3Dfx chipet, egy TexelFx, egy PixelFx chipet és memóriát kell tartalmaznia. Ezek variálásával lehet aztán kombinálni, hogy minél jobb kártyát hozzon létre a gyártó. Nekem személyesen már volt szerencsém néhány 3Dfx kártyához, és csak azt tudom mondani, hogy szerintem a Diamond Multimedia által készített Monster kártyák a legjobbak. Ezeknek a drivereivel, a telepítésével szinte soha sincs gond, minden további nélkül felismerik a játékok, nem úgy mint egynémely távol-keleti gyártó gyorsítókártyáját.

A 3Dfx kártyák rendering engine-je csővezeték felépítésű folyamatot végez, vagyis minden pixel, aminek meg kell jelennie a képernyőn, kénytelen ezen a csővezetéken végighaladni. Az ábrából a pixel pipeline rész az izgalmas, ez a hardveres egység végzi el a megjelenítendő pixelek módosítását a megadott értékeknek (azaz a regiszterekben tárolt adatoknak) megfelelően. Ez négy különböző helyről kaphatja a bemenő adatot, majd miután elvégezte a módosításokat, a frame bufferbe írja ki az eredményt, ahonnan a képernyőre kerülnek a pixelek, azaz a képpontok.

Nagyjából ennyi az, amit egy halandó játékosnak érdemes tudnia a Glide-ról. Remélem, nem voltam nagyon érthetetlen... ☺

CSOKI

Hardver hírek

3Dfx Voodoo3 és a jövő

A 3Dfx Interactive korábbi konferenciákon bejelentett Voodoo3 verziói (V2000 125 MHz és V3000 183 MHz) nem arattak osztatlan sikert. A játékosok nem voltak túlságosan elragadtatva, még a nagyobbik modell teljesítménye is „csak" a Voodoo2 SLI közelében maradt. Azonban a 3Dfx is felismerte, hogy ezeken túl valamiféle pluszra lesz szükség – ez lesz a Voodoo3 4000! A hírek szerint ez a 3Dfx chipset az Intel Camino chipset megjelenése után jön ki, és már támogatni fogja az ott debütáló AGP 4X üzemmódot is. Az eredeti tervekhez képest is történtek módosítások az egyes modelleken: a V3 2000 143 MHz-en fog menni, és 300 MHz-es RAMDAC lesz benne, AGP és PCI változat is készül belőle 130 dollár körüli áron. A V3000 166 MHz-en lesz hajtva, 16 MByte SDRAM-mal látják el, így 7 millió háromszög/sec és 333 Megatexel/sec teljesítmény leadására képes. A tervezett 180 dollár körüli árban benne lesz a TV/S-Video kimenet és a 350 MHz-es RAMDAC is – viszont csak AGP-s változat készül belőle! A V3500 még némi pluszt tud ezen felül: 16 MByte SGRAM kerül rá és 183 MHz-es az órajele, aminek köszönhetően 8 millió háromszög/sec és 266 Megatexel/sec teljesítményt nyújt. Az első tesztek alapján a kártyán 60 fps képismétlési frekvencia felett játszható a Quake 1024*768-ban, sőt, 1600*1200 felbontásban is képes 30 fps-t kipréselni magából. Ennek a teljesítménynek a legnagyobb ára a Voodoo3 esetében a 32 bites rendering funkció kihagyása. A kártya viszont gyorsítja a DVD lejátszást is, így a filmlejátszás egy erős PII-es gépen teljesen folyamatos.

A Voodoo3 utáni világról is van már elképzelése a 3Dfx-nek: az STB-vel karöltve olyan 2D/3D gyorsítón dolgoznak, amely a DirectX 7 bővítésit használja, 32 bites színmélységben renderel kifelé is, valamint a geometriai transzformációt és a fények számítását is hardverből gyorsítja. Várhatóan benne lesz a szabványos textúra kompresszió funkció is, és a tervek szerint 0.18 mikronos méretben készül majd.

Trident Blade 3D

A Trident a PC-s korszak hőskorából ránk maradt grafikus chipset gyártó, általában olcsó kategóriás, lassú, de mindennel kompatibilis grafikus chipeket és kártyákat gyártott. Elegendő csak a Trident 8900-at említenem, és mindenki teljesen képbe kerül. A cég legújabb kísérlete a Blade 3D, amely kissé kilóg az eddigi chipsetek sorából. Ez egy AGP 2x 2D/3D gyorsító, amely támogatja az OpenGL és a Direct3D szabványokat, valamint a hardveresen gyorsított DVD-lejátszást. A 0.25 mikronos gyártási méretű chipsettel az olcsó kategóriás, 1000 dollár alatti gépek és az azokba szánt grafikus kártyák piacát célozták meg. A Blade 3D egyedi jellemzői ebben a kategóriában a kiváló képminőség és a DVD-lejátszás támogatása. A 120 MHz-es órajellel hajtott „Penge" 110 Mpixel fillrate és 2.5 millió háromszög/sec teljesítmény elérésére képes, ami kb. a fele a mostanában kapható, csúcstechnikát képviselő 3D gyorsítókénak, de a megcélzott árkategóriában elfogadható, és a játékok, valamint az alkalmazások nagy részénél bőven elegendő. A chipset nem támogatja a single pass multitexturinget, de a 32 bites renderelést ismeri, és igen élénk színeket produkál ennek köszönhetően.

A Blade 3D köré épülő Trident kártyán 8 MByte SDRAM lesz, és TV/S-Video kimenetet is tartalmaz, ami szintén nagyon népszerűvé teheti sok felhasználó számára. A kártyával már induláskor adják a teljes OpenGL ICD drivert, ami sajnos nem minden gyártó számára magától értetődő manapság. A Blade 3D teljesítménye az első tesztek szerint az Intel 740 és a Matrox G200 között van, utóbbit erősen megközelítve. Ha a Trident tartani tudja az alacsony árat, akkor az elfogadható 2D/3D teljesítmény és az extrák (TV-kimenet, DVD-lejátszás, jó képminőség) nyerővé tehetik a kártyát a legolcsóbb kategóriában.

Savage 4

Az S3 tavaly a Savage 3D chipsettel újra beszállt a 3D gyorsítók versengésébe, melyet még ő nyitott meg anno a Virge chipset piacra dobásával. A Savage 3D számos korszakalkotó újítást hozott (pl. a textúra tömörítési technika), de a Riva TNT árnyékában méltatlanul elsikkadt. Az S3 átgondolta a Savage 3D bevezetésekor tapasztalt problémákat, és a tavasszal küldi versenybe az utódot Savage 4 Pro néven. A Savage 3D legfontosabb korlátjának a maximum 8 MByte memóriát tartották,



amelyet a Savage 4 Pro könnyedén félresöpör, hiszen a minimum konfiguráció 16 MByte RAM – a Diamond által gyártott, Savage 4 Pro alapú következő Stealth kártyán is 16 MByte SDRAM lesz. A chipset órajele induláskor továbbra is 125 MHz, a memóriát viszont 143 MHz-en hajtják, ami jelentős teljesítményugrást hozhat magával. A Savage 3D chipset által nyújtott képminőség – többek között a truecolor rendering támogatása révén – kiváló volt, ezen a megnövelt memória mellett még a 300 MHz-es RAMDAC használatával tudtak tovább javítani. Az első demók alapján a tömörítésnek és a bump mappingnek köszönhetően nagyon részletes és élethű textúra-megjelenítést produkál a kártya.





Olyan látvány jön ki belőle, amit eddig nem tapasztalhattunk sehol – a játékfejlesztőknek ezentúl nem kell takarékoskodni a textúrák méretén, csak hogy azok beférjenek a kártyák memóriájába. A tömörítést is figyelembe véve a 16 megás Savage 4 Pro alapú kártyán a chip kb. 64 Mbyte-nyi (!) textúra memóriát lát. Emellett az is nagyon fontos, hogy a chip a tömörítést teljesítményesés nélkül végzi. A Savage 4 Pro már támogatja az AGP 4x üzemmódot, és ennek megfelelően megugrik teljesítménye is. A Savage 3D piacra dobásakor még nem volt túl sok játék a piacon, amely támogatta volna az S3TC textúra tömörítést.

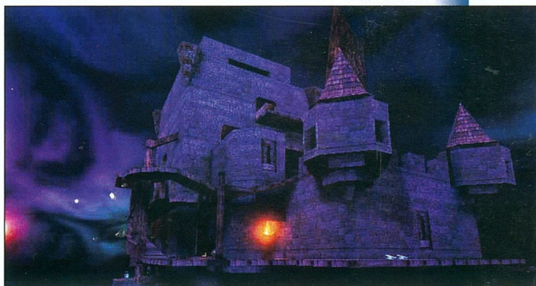
Azóta ez változott, és a következő játékok jelentek/jelennek meg S3TC-támogatással: Indiana Jones and The Infernal Machine, Blade, 5th Element, Blood 2, Carmageddon 2, Descent 3, Duke Nukem 4Ever, Daikatana, Half-Life, Turok 2, MDK2, Messiah, Redline Racer, Shogo, Tonic Trouble, Tomb Raider 3, Prey, Unreal, Unreal Tournament, Fly!, Final Fantasy VII, Sin, Wargasm, San Francisco Rush: The Rock (ez lehet az egyik játék, amelyet a kártyákhoz adnak ajándékként), Quake 3: Arena, Incoming 2.

A lista önmagáért beszél... Ilyen támogatás és az említett jellemzők mellett úgy gondolom, garantált a Savage 4 Pro és a rá épülő Stealth kártya sikere.

Riva TNT SLI és TNT 2

A Riva TNT alapú kártyák igen népszerűek a játékosok körében kiugró D3D és OpenGL teljesítményüknek és számos korszerű 3D funkciójuknak (pl. 32 bites renderelés) köszönhetően. Habár a Voodoo2 SLI teljesítményét nem sikerült túlszárnyalniuk, egy jó ideig ez volt az egyetlen chipset, amely egyáltalán meg tudta közelíteni azt. A Metabyte és néhány másik gyártó azonban továbbment a fejlesztésben, és április táján kihoznak egy Riva TNT chipsetes kártyákból álló SLI kombinációt. A megoldás lényege, hogy a kártyák egy SLI portot tartalmaznak, amelyen keresztül megteremthető a kapcsolat, és a





driver osztja meg a munkát a két kártya között. A megoldás érdekessége, hogy nemcsak két PCI-os kártya lesz „SLI-zhető", hanem egy PCI-os egy AGP-ssel vegyesen is. Ekkor a driver figyeli az összteljesítményt, és szükség esetén úgy optimalizál, hogy az AGP-s kártya több textúra-feltöltést végezzen. Az AGP és a PCI kártya együttműködéséről annyit lehet tudni, hogy az AGP 2x és a sidebanding módok letiltásra kerülnek, így az AGP-s kártya úgy működik, mintha egy 66 MHz-es PCI-buszon ülne. Az SLI-től várt maximális teljesítmény 8 millió háromszög/sec és 400Mpixel/sec, ami felette van az eddig ismert legerősebb Voodoo3 által nyújtottnak, ráadásul tudja a 32 bites renderinget, amit sokan annyira hiányolnak a Voodoo3-ból.

A TNT SLI mellett az igazi nagy durranás az nVidia Riva TNT 2-es chipset és az arra épülő kártyák, amelyek várhatóan a tavasz végén érkeznek. A TNT 2-ből a tervek szerint három változat lesz: TNT Pro 125 MHz, TNT Plus 143 MHz és TNT Ultra 166 MHz. A Pro változattól 250 Mpixel fillrate-et várnak, és a hírek szerint a TNT 2-re épülő SLI is készül a távolabbi jövőben, amiből 500 Mpixel fillrate körüli rendszerre lehet következtetni, ami már jelentősen (kb. 50 százalékkal) nagyobb teljesítményt ígér, mint az eddig ismert legnagyobb Voodoo3. A 166 MHz-es változattól 320 Mpixel körüli fillrate-et várnak, ami SLI-ben már 640 körüli lesz. Ez igen jelentős előreugrást jelent, és könnyen a gyorsítók királyává teheti a TNT 2-t.

CHARLIE

Intel Pentium III

A számítástechnika mamutcégei közül a Microsoft, mint „fogalom" mellett az Intelt halljuk, emlegetjük, dicsérjük-szidjuk leggyakrabban. Az Intel első mikroprocesszorát 1971-ben alkotta meg. Az évek alatt, a cég fejlesztőmunkájának köszönhetően egyre jobb és gyorsabb processzorok kerültek ki a gyárból, és az evolúció lassan elérte a hatodik generációt – itt a Pentium III!

Az Intel termékei mindig is a középpontban álltak szakmai körökben csakúgy, mint a médiákban. Dicsérték, kritizálták termékeiket, egy azonban biztos: mindig és mindenütt az Intelről volt szó. Az i386 vezette be a PC-t a 32 bites környezetbe, illetve a virtuális x86 módba – ez egy olyan új állapot volt, amely lehetővé tette a DOS-os alkalmazások protected módban való futását (a 286-os verzióban a protected mód inkompatíbilis volt a DOS-os applikációkkal). A 386-os korszak beköszöntével megjelent az új, eddig ismeretlen fogalom is: a cache. Az i486 integrálta az 80387 lebegőpontos egységet a processzor magjába (talán néhányan még emlékszünk, hogy a jó öreg 386-oshoz külön lebegőpontos processzort kellett beüzemelni).

A Pentium II esetében – és még mindig a csak hatodik generációnál járunk – a CPU és az L2 cache különvált, és egy fémlapon került elhelyezésre, amit Single Edge Contact Cartridge-nak (SECC) hívnak.

Mi az Intel következő lépése? Január 11-én jelentette be a cég hivatalosan Pentium III elnevezésű új processzorát (előzőleg Katmai néven volt ismert). 450, illetve 500 Mhz-es teljesítményével az Intel belépett a XXI. századba. És ha megvesszük, akkor mi is. Vagy mégsem...?

Megszületett tehát a következő generáció a PC processzorok világában. Tulajdonképpen a P3 ugyanarra a technológiára épül, mint elődje, a P2, bár néhány kiegészítéssel meg lett toldva. 32 Kbyte cache, ugyanannyi, mint a P2-nél. A Pentium MMX 200 közel 10 százalékkal volt gyorsabb, mint a Pentium Classic 200, a dupla cache mérete miatt (32 KByte a 16 KByte-tal szemben). Az Intel már jó ideje meglátta a játékban és szórakoztatásban rejlő lehetőségeket, ezért alakították úgy marketing-stratégiájukat, hogy minél inkább alkalmazkodjanak a piaci igényekhez. A valóságban azonban az MMX-nek kevés valódi hatása van a különböző alkalmazásokra. Bár a Multimedia Extension kifejezés eléggé ismertté vált (csak az Intel nem igazán szeret erről beszélni...), úgy tűnik, ez csak szükségmegoldás volt a piachoz való igazodásukhoz, és talán nem is vált be annyira, mint szerették volna.

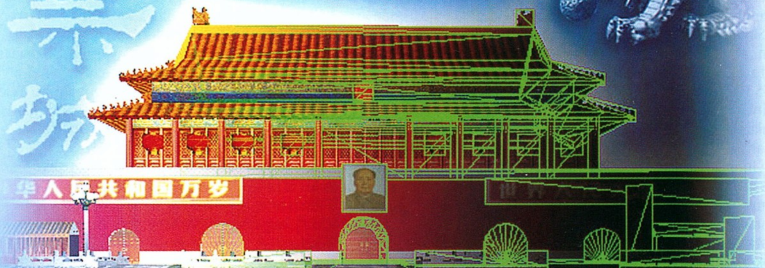
Az ötlet az volt, hogy az MMX bizonyos alkalmazásoknál (videó, 3D, multimedia) nagyon gyorsan végrehajtja az utasításokat. Ezt Single Instruction Multiple Datának nevezték el (SIMD), és valójában azt jelenti, hogy egy utasítást egyszerre több adattal képes elvégezni a processzor. Ez azonban inkább marketing célokat szolgált, minthogy technológiai robbanást idézett volna elő... A Katmai továbbra is támogatja az MMX-et, de ami megkülönbözteti a P2-től, az pontosan a 71 SIMD utasítás, ami a lebegőpontos utasítások teljesítményének növelése érdekében lett beültetve. A név: Katmai New Instructions, vagy röviden KNI. Az ötlet nem új, az AMD 3DNow! technológiájának működéséhez hasonlóan itt is bizonyos lebegőpontos számokkal végzett műveletek (amit nagyrészt a 3D-s számításokban használnak) párhuzamosan is végrehajthatók, ami nagy mértékben csökkenti a végrehajtási idő hosszát. Ezt sok mindenben észrevehetjük majd, hogy csak néhány példát említsünk: a processzor magasabb poligonszámot képes megjeleníteni, mint korábban, fejlettebb fényeffektek jelennek meg így a játékokban, alkalmazásokban és a weboldalakon is szebb felületet tudnak megjeleníteni; több renderelt objektum lesz egy időben látható, lehetővé válik a változatosabb, igényesebb árnyék-effektek és tükrözések valós idejű renderelése. Ezek a tulajdonságok mind arra késztetik a játékfejlesztőket, hogy ki is használják az új tulajdonságokat, és ezzel fantáziájuknak tágabb teret biztosíthatnak, magyarán amit elképzelnek, azt meg is csinálhatják. Képzeljünk csak el olyan autószimulátort amelyben a felfüggesztés is működik, azaz az autó úgy rugózik, mint az életben, vagy egy 3D játékban a karakterünknek ujjai vannak, amik külön-külön mozognak, és hősünk használni is tudja őket. (Persze előbb-utóbb biztosan kitalálnak valami olyan játékot, ami akadozni fog P3-on is – talán az Unreal 2 lesz az...?)

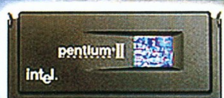
Bár minket elsősorban a dolog játék/multimédia oldala érdekel, mégis meg kell említeni, hogy az új P3 nemcsak a játékokra van jó











intel.

hatással. A többi alkalmazás használatánál is érezhető különbségeket ígér az új technológia. Grafikus programoknál nagyobb képekkel tudunk dolgozni, és a betöltési idejük sem lesz olyan nagy. Videó file-okkal végzett műveleteknél (pl. vágás) lényegesen gyorsabb lesz a munkatempó. Természetesen a lejátszás is gyorsabb és szebb, így mindez kihat az internetre is: a streaming video vagy a hang továbbítása érezhetően jobb lesz.

Katmai New Instructions – KNI

A KNI megnöveli a lebegőpontos kalkulációk számát azzal, hogy négy számmal végzünk műveletet egy órajelciklus alatt. Tulajdonképpen a 3DNow! is ugyanezt csinálja, de csak két fél végrehajtást kezel le. A Katmait az teszi különlegessé, hogy szimultán tud single-precision (SIMD) és double-precision (x86 lebegőpont) utasításokat végrehajtani. A 80 386 kiadása óta az Intel bemutatta az x86-os architektúráját. De mit is jelent ez? Az MMX kiadásakor jöttünk rá, hogy a Pentium nem igazán támogatja az MMX-et. Ezt úgy vehettük észre a legegyszerűbben, hogy a Quake nem futott, mivel nem tudta egy időben használni az MMX-et és az FPU-t. Az Intel mindenféleképpen megoldást akar találni erre a problémára legújabb KNI modelljében.

A processzor legmélyén a x87 és az MMX végrehajtások a KNI regiszterekben, illetve az adatok egyaránt megosztva vannak. Ez jó és rossz is egyben. Az, hogy az x86/MMX/KNI végrehajtások együttműködnek, mind nagyon szép, azonban az nem, hogy ez jobban leterheli a CPU-t. Alapjában tehát ez azt jelenti, hogy ahhoz, hogy a KNI-t teljes egészében ki tudjuk használni, a játékokat át kell írni az új processzorra.

Az elmúlt fél évében az Intel erre is gondolt, vagyis a játékfejlesztőkek megpróbált segítséget (és pénzt) adni ahhoz, hogy az új technológiát beleépítsék új programjaikba. Több játék már a P3 megjelenése előtt Katmai támogatással jelent meg (pl. Wargasm), de a jövőben egyre több ilyen programra számíthatunk (Descent 3, Quake 3: Arena).

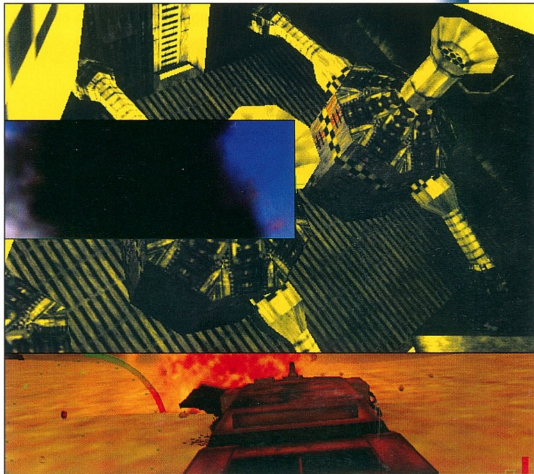
John Carmack, az egyik legismertebb játékfejlesztő/programozó állítása szerint volt egy kis probléma az új technológia beépítésével. A Quake 3: Arenához OpenGL drivert használnak. A játék végrehajtási idejének 75%-a a grafikus kártyán múlik (ami nem csoda, gondoljunk csak a forgó tükörre vagy a Bezier görbéket használó engine-re...). Elméletileg a Katmai négyszeres floating point működést nyújt, de ezt még eddig senki sem látta működés közben. Ezt clock rate boosttal kombinálva nagyszerű teljesítményt érhetünk el.

Ha belegondolunk, hogy a Quake 2 egy átlagos 40 fps-sel futott, 25%-os teljesítmény növekedés 50 fps-t eredményez – de ezt látni kellene...

Wargasm és Descent 3 – beépített KNI

A Wargasm nemrégiben jelent meg, nagyszerű 3D-s játék, igényes környezetben – de most ne a játékról beszéljünk, hanem a technológiáról, ami mögötte, illetve benne található. Jim Belcher, az Infogrames igazgatója azt mondta új játékukról: „A Wargasmba Katmai kódok lettek beépítve, és terveink szerint az Outcast is hasonlóképpen fog működni – bár ebben még nem vagyok biztos. Az Intelt teljes egészében bevontuk a Wargasm fejlesztésébe."

Bár Jim sokat nem árul el a technikai háttérről, az azonban biztos, hogy az Intel emberei már a kezdetektől ott voltak a fejlesztésben, és ez csak jót szülhet.



Másik ominózus játékunk a Descent 3. Az Outrage Entertainment programozója és KNI mérnöke, Jason Leighton sajnálja, hogy a demóba nem kerülhetett bele – idő hiányában – a KNI technológia. A teljes verzióban is csak a beltereknél használják, külső helyszíneknél nem alkalmazzák az új technológiát a renderelésnél. Elmondása szerint a játék hatékonyságát 10-15%-kal növeli meg a KNI...

Pentium III – meleg helyzet

Fontos dolog, eddig nem említettük: az új Pentium III-hoz nincs ventilátor, ezért aztán melegszik. Azt nem sikerült megtudnunk, hogy az új processzorhoz miért nincs hűtés alapban... A következő táblázatban a processzor melegedését láthatjuk, ventilátorral és anélkül. A P2 500 egy P2 450 overclocked (4.5x112), a P3 416 egy P3 500 underclocked (500x83.3) processzor.

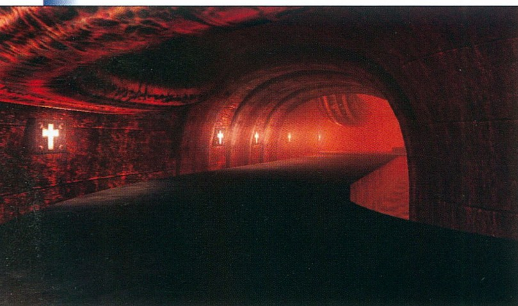
Túlhajtás

A P3 – csakúgy, mint a P2 vagy a Celeron – multiplier-locked, ami azt jelenti, hogy az egyetlen módon lehet csak manuálisan megnövelni a teljesítményét (overclocking), megemeljük a busz frekvenciáját. Az Intel természetesen dolgozik rajta, hogy lezárja a buszfrekvenciát is, vagy a chipen beállítható legyen egy bizonyos frekvenciatartomány. Szakértők szerint, ha minden áron rászánjuk magunkat erre a műveletre, 560 MHz fölé nem ajánlatos menni. Ezen a frekvencián a P3 még nagyszerűen működik, ezen felül azonban már kockázatos a túlhajtás.

CPU sebesség	Ventilátor nélkül	Ventilátorral
Pentium 3 - 500	79.3°C	39.1°C
Pentium 3 - 416	66.1°C	37.3°C
Pentium 2 - 500	48.2°C	32.7°C
Pentium 2 - 400	42.8°C	32.1°C

A Quake 2 teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 640x480-as felbontásban Voodoo2 kártyával.

Pentium 3 – 560	81.0 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	77.1 fps	
Celeron – 550A	80.2 fps	
Pentium 2 – 500	76.6 fps	
Pentium 2 – 450	73.1 fps	
Pentium 2 – 400	72.2 fps	
Celeron – 333	64.1 fps	

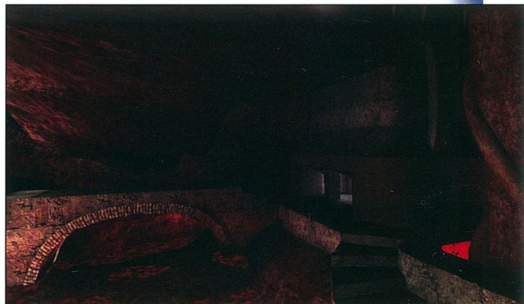


A Quake 2 teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 1024x768-as felbontásban Voodoo2 kártyával.

Pentium 3 – 560	39.2 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	37.2 fps	
Celeron – 550A	36.3 fps	
Pentium 2 – 500	36.4 fps	
Pentium 2 – 450	34.1 fps	
Pentium 2 – 400	32.2 fps	
Celeron – 333	30.8 fps	

A Quake 2 teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 640x480-as felbontásban szoftveres rendereléssel.

Pentium 3 – 560	54.5 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	51.2 fps	
Celeron – 550A	52.0 fps	
Pentium 2 – 500	50.1 fps	
Pentium 2 – 450	49.3 fps	
Pentium 2 – 400	48.4 fps	
Celeron – 333	39.1 fps	



A Quake 2 teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 800x600-as felbontásban szoftveres rendereléssel.

Pentium 3 – 560	23.3 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	21.7 fps	
Celeron – 550A	22.0 fps	
Pentium 2 – 500	20.2 fps	
Pentium 2 – 450	18.1 fps	
Pentium 2 – 400	16.7 fps	
Celeron – 333	12.4 fps	

Amint látszik, a Celeron 366 550Mhz-re fehúzva felülmúlja a P3 500 teljesítményét, és majdnem eléri a P3 560 sebességét. Itt bizony nem sok különbség van, viszont a két chip árában már igen... Azt azonban fontos megjegyezni, hogy a Celeronba nincs beépítve a KNI, ami még magasabb sebességet tesz lehetővé.

A Half-Life teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 800x600-as felbontásban Voodoo2 kártyával.

Pentium 3 – 560	43.2 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	40.1 fps	
Pentium 2 – 500	36.0 fps	
Pentium 2 – 450	31.9 fps	
Pentium 2 – 400	27.5 fps	

A Half-Life teljesítménye különböző processzor-sebességeknél 320x240-as felbontásban szoftveres rendereléssel.

Pentium 3 – 560	40.2 fps	(kép/másodperc)
Pentium 3 – 500	36.1 fps	
Pentium 2 – 500	34.8 fps	
Pentium 2 – 450	30.4 fps	
Pentium 2 – 400	24.5 fps	

Pentium III – a chip és az alaplap

A 450-es és az 500 MHz-es P3 chipek 2 Voltos egységek. A 450 Mhz-es 14.5A (alaplap – VRM 8.2-1), az 500 Mhz-es 18A (alap-

lap – VRM 8.2-3). Az Intel állítása szerint a Seattle2-es alaplap alkalmazkodik a VRM 8.2-5-ös típushoz. A már meglévő BX chipsetlapok megfelelnek a VRM 8.2-1-es szabványnak, így mindkét alaplap kompatíbilis a 450 Mhz-es Pentium III chippel. Azonban a BIOS-t frissítenünk kell, mert a régi BIOS-ok nem felelnek meg az új chiphez. Az új BIOS-t az Intel homepage-éről lehet letölteni (http://www.intel.com). A régi BIOS-ok Pentium II-est észlelnek indításkor, ezért van szükség a frissített BIOS-ra, valamint az ID tulajdonság miatt is (lásd később). Az új BIOS segítségével az ID-t egyszerűen kikapcsolhatjuk.

Pentium ID – adatvédelem

Az Intel ID ötlete korántsem új, és tulajdonképpen ugyanaz, mint például a workstationökben használatos serial number. Ezt az opciót ki lehet kapcsolni, és nem kell attól tartani, hogy mielőtt kikapcsolnánk, a processzor még elküld egy jelentést, hogy nemsokára át lesz állítva. Semmi ilyesmi nem történik. Bár az adatvédelmi kérdésekben még vannak bizonyos nézeteltérések (sőt, nagy botrányok), annyi bizonyos, hogy sok cég örülne annak, ha a processzoron keresztül tudnák azonosítani a gépeinket, az azon futó szoftvereket és a nagyon gyorsan fejlődő elektronikus kereskedelmet is valószínűleg nagyban fellendítené (eladói oldalról persze).

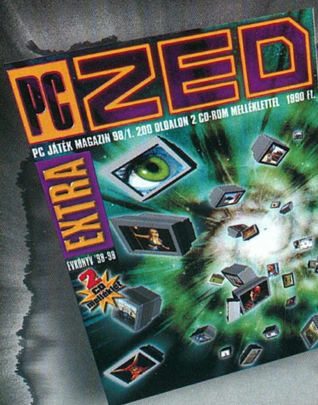
Természetes, hogy nem szeretnénk, hogy nagy cégek a személyes adatainkkal játsszanak. Egyáltalán: az internet-társadalom igényli az anonimitást... A technikai lehetőség adott – ezt az Intel biztosította –, most már csak annyit kellene mondani a cégeknek, hogy akinek nincs bekapcsolva az ID, annak nem jár egy adott szolgáltatás/termék. Persze ez csak fikció, de minden lehetséges. Szép új világ... Persze a cinikus szemszögéből elmondhatjuk, hogy annyi féle regisztrációs kártyánk van már, ID számunk, adószámunk, TB számunk stb., hogy csak azt nem lehet tudni rólunk amit nem akarnak. Egy újabb processzor ID azonosítója mit sem változtatna a dolgon. De akkor is...

Mit csinál az AMD? – a konkurencia nem alszik...

Ha össze akarjuk hasonlítani az Intel és az AMD termékeit, két különböző szemszögből tehetjük azt meg: technikai és kereskedelmi. A technikai oldalról nézve az AMD az új 3DNow! processzorával javította ki addigi termékeit, pontosabban a lebegőpontos implementációkat. Nehéz dolgunk lenne, ha össze akarnánk hasonlítani a P3 és a K6-3 lebegőpontos számításainak teljesítményét. Ami viszont a 3DNow!-nak nincs és a P3-nak van, az a cache control. Ezzel az SSE-re optimalizált programok úgy futnak, mintha nagyobb lenne a cache terület, és ezzel a teljesítményük is jobb lesz. Az AMD erre úgy keresett megoldást, hogy egyszerűen megnövelte a cache területét a K6-3-nál, egészen 2MB-ig emelve azt. Kereskedelmi oldalról nézve a dolgokat, az AMD a 3DNow! megjelenésével elég nagy szeletet levágott magának a tortából, vagyis inkább átemelte azt az Intel tányérjáról. A 3DNow! kétségkívül jó tulajdonságokkal rendelkezik és nincs oka panaszra. Az elkövetkezendő időkben nagy valószínűséggel a két konkurens cég azon lesz, hogy minél több játékfejlesztőt megnyerjen magának, hogy az új programjaikba beépítsék hardver támogatásukat.

Az a tény, hogy a 3DNow! nem kompatíbilis az SSE-vel, arra fogja késztetni a fejlesztőket, hogy döntsenek, mire fejlesszenek: AMD vagy Intel? Vajon melyik mellett teszik le a voksot?

NOE & HENRYKE



CD-tartalom

Áprilisban úgy tűnik, az akciójátékok minden más stílust maguk alá nyomnak. Ha csak a puszta számadatokat nézzük, akkor is láthatjuk, hogy így van: A CD-n a 11 akció mellett mindössze két stratégiai, négy sport, valamint kettő egyéb játék található. Érdemi kalandjátékot, szimulátort ez a hónap nem is hozott, ezért ezt a két ikont le is vettük e havi keretrendszerünkről.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.exe file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

ALIEN VS. PREDATOR

Bizonyára mindenki számára ismerősen cseng a címben szereplő két név – a Fox Interactive nagyban hozzásegít minket ahhoz, hogy végre kipróbáljuk, milyen érzés valamelyikük bőrébe bújni, gyönyörű 3D-s megvalósítás keretében. Az újabb demóban végre kipróbálhatjuk, milyen érzés is egy Alien-filmekből ismert szörny bőrébe bújni.



DAIKATANA

Az Eidos first person shooterének (amelytől a közvélemény is igen sokat vár) megjelenése igencsak várat magára, de most végre megjelent egy demo a készülődő játékból. A történetben egy ősi kard után kutatunk, időben és térben egyaránt össze-vissza ugrálva, kalandozva. A demóban csak a hálózati játékot próbálhatjuk ki.

HALF-LIFE UPLINK

Az év akciójának is megérkezett az új demója, amelyben az egyjátékos üzemmódban vehetünk részt egy kis küldetés-sorozaton, tovább borzolva idegeinket.

LANDER

A Lander a letűnt korok űrhajós-lövöldözős játékaira emlékeztet, hiszen itt is egy kis űrhajóval kell küldetések sokaságát véghez vinnünk: különböző objektumok elpusztítása, tárgyak szállítása, sőt, helyenként még logikai feladványokba is ütközhetünk, amelyeket bizony nem lehet szétlőni...

LIVE WIRE!

Izgalmas logikai-akciójáték, adrenalint pumpáló játékmenettel, zenével. Egy 3D táblán át kell színeznünk az összes négyzetet pirosra, úgy, hogy a négyzet mindegyik széle felett elhaladunk, közben persze versenyezve az idővel, az ellenségekkel és saját magunkkal. Érdekesség, hogy a játék főcímdalát az igen ismert DJ, Allister Whitehead komponálta.

PIRANHA

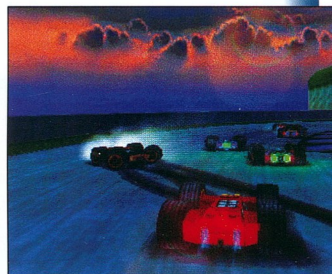
A Piranhában egy kezdő tengeralattjáró pilótát alakítunk a tengerészetnél, akinek az a feladata, hogy különböző konvojokat biztosítson, esetleg hajókat kísérjen, egyszóval megvédje őket a kalózoktól. Mint ahogy azt már az Archimedian Dinastyben is megszokhattuk, itt is mi választhatunk magunknak tetsző küldetést, tehát a játék nem lineáris alapokon fekszik. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kiderülnek majd igen érdekes dolgok a kalózokról, többek között az is, hogy mitől olyan átkozottul gyorsak a hajóik. Annyit árulunk el, hogy egy titkos, eddig nem ismert energiaforrást használnak, amelynek titkát évezredekkel ezelőtt betemette az óceán...

ROAD WARS

Közeli jövőben játszódó harci-autóverseny, amely minden megtalálható benne, amit egy ilyen produktumnak tartalmaznia kell: a kocsik, pályák és kétes eredetű vezetők mellett igen nagy választékban tartalmaz a játék autóra szerelhető fegyvereket, páncélokat, kerékvédőket, és sok-sok, eddig is jól ismert, valamint új keletű piszkos trükköt.

ROLLCAGE

Közeli jövőben játszódó autóverseny, gokart-szerű járgányokkal. Leginkább a nemrégiben megjelent Powerslide-ra hasonlít, már csak azért is, mert nagyszerűen ki lehet farolni az útról helyenként (ki a fűre, fel a sziklára, le a dombról stb.). Sőt, néha így le is tudunk vágni egy-két kanyart!



SLAVE ZERO

Jövőben játszódó third person shooter az Accolade-től, amelyben egy gigantikus méretű robotot (cyborgot) irányítunk.

TOMB RAIDER 3

Az újabb Tomb Raider 3 demóban a rajongó játékosok négy pályán keresztül érvelhetnek Lara igaza mellett.

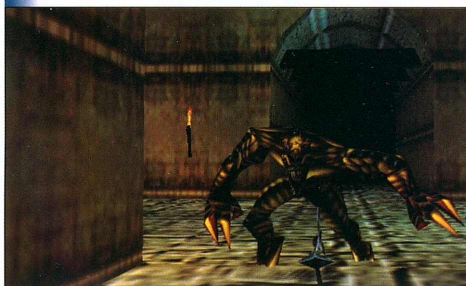


JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Alien vs. Predator	Akcio\Alien\avp_d3aa.exe	Akció	P200 32MB RAM	39 Mbyte
Daikatana	Akcio\Daikatana\katana.exe	Akció	P200 32MB RAM	49 Mbyte
Half-Life Uplink	Akcio\Halflife\hluplink.exe	Akció	P133 24MB RAM	93 Mbyte
Lander	Akcio\Lander\lander.exe	Akció	P133 16MB RAM	24 Mbyte
Live Wire!	Akcio\LiveWire\lwdemo.zip	Akció	P133 16MB RAM	23 Mbyte
Piranha	Akcio\Piranha\piranha.zip	Akció	P133 16MB RAM	7 Mbyte
Road Wars	Akcio\Road Wars\roadwars.zip	Akció	P166 32MB RAM	47 Mbyte
Rollcage	Akcio\Rollcage\rollcage.zip	Akció	P166 32MB RAM	10 Mbyte
Slave Zero	Akcio\Slave Zero\slavezero.zip	Akció	PII 266 24MB RAM	77 Mbyte
Tomb Raider 3	Akcio\Tr3\tr3sp.exe	Akció	P133 16MB RAM	20 Mbyte
Turok 2	Akcio\Turok2\Turok2.exe	Akció	P166 32MB RAM	66 Mbyte
Virtual Deep Sea Fishing	Egyeb\Virtual Fishing\vdsfishid.zip	Egyéb	P133 32MB RAM	67 Mbyte
Worms Armageddon	Egyeb\Wormsarma\WaDemo.exe	Egyéb	P133 16MB RAM	21 Mbyte
Baseball Edition 2000	Sport\Be2000\be2000.exe	Sport	P200 32 MB RAM	30 Mbyte
High Heat Baseball 2000	Sport\HHb\HH2Kdbd.exe	Sport	P166 32 MB RAM	47 Mbyte
Virtual Tennis	Sport\Tennis\vrtnsid.zip	Sport	P166 32 MB RAM	57 Mbyte
WCW Nitro	Sport\Wcw\nitro.exe	Sport	P166 32MB RAM	24 Mbyte
Machines	Strat\Machines\setup.exe	Stratégia	P200 32MB RAM	71 Mbyte
Rival Realms	Strat\Rival\rr_demo.exe	Stratégia	P133 16MB RAM	57 Mbyte

TUROK 2

Megérkezett a nagysikerű „dinoszaurusz-shooter" folytatása, a Turok 2. A sztori ott folytatódik, ahol az előző rész abbahagyta: Turok megkísérli elpusztítani a Chronoceptort úgy, hogy bedobja egy vulkán gyomrába, de ezáltal, akaratlanul ugyan, de még halálosabb szörnyetegek élednek fel...



MACHINES

Újabb jövőben játszódó real-time stratégia, amelyben egyszerre négyen vehetünk részt. Az engine természetesen a már lassan alapkövetelménnyé váló 3D, három különböző nézettel. Van first person nézet, ekkor azt látjuk a pályán, amit az éppen kijelölt egységünk is lát, van a „mindenható" nézet, ekkor felülről látjuk az egészet, és van a vízszintesen scrollozó, a terep viszontagságait követő nézet is.

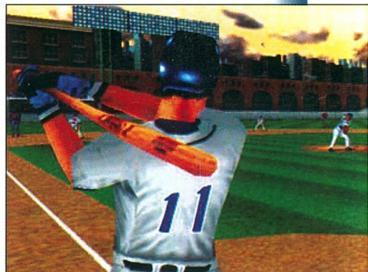
RIVAL REALMS

Fantasy stílusú real-time stratégia erőteljes Warcraft-beütéssel. Végre újra egy középkori környezetű játék a sok sci-fi után!



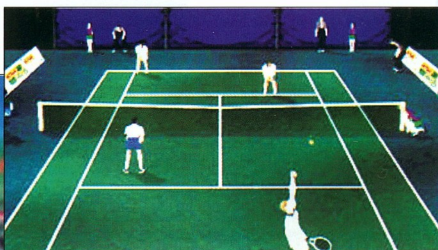
BASEBALL EDITION 2000 + HIGH HEAT BASEBALL

A baseball-játékoknak igen rossz év volt a tavalyi. Mindenesetre a kiadók idén ismét nekifutnak az ilyen stílusú sportprogramok, hogy ledöntsék a lábukról a játékosokat, ezúttal jobb-szebb-nagyobb engine-nel, grafikával és hangulattal, játékmenettel, plusz csapatokkal, játékosokkal, illetőleg stadionokkal. Kezdetnek itt is van két játék, a Baseball Edition 2000, amelynek címe is a jövő zenéjét hordozza, valamint a High Heat Baseball.



VIRTUAL TENNIS

Teniszprogramot igen rég vehettünk már kézbe, sőt, a legszebb emlékeink a sportággal kapcsolatban még C64-es időkbe vezetnek vissza. Bizonyára a Virtual Tennis alkotóinak is ez járhatott a fejükben, amikor a játék megvalósításának gondolata felmerült bennük. Ennek első kézzelfogható jele ez a demo, amelyben játszhatunk páros mérkőzéseket, egy az egy elleni meccseket, valamint bajnokságot is.



UTILITYK

Név	Hol található	Rövid leírás
ACTIVEMOVIE	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DIRECTX 6.0	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
DRIVERS	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
NETSCAPE 4.05	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző 4.05-ös magyar nyelvű változata
GETRIGHT 3.2	Utility\Internet\Getrt320.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolat lebontására
GOIZILLA	Utility\Internet\Gozilla.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
MIRABILIS ICQ	Utility\Internet\icq98a130.exe	ICQ program
MIRC 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	IRC program, sok hasznos funkcióval
QUICKTIME	Utility\Quicktime	MPEG lejátszó
TÖMÖRÍTŐK	Utility\Tömörítő	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
VÍRUSÍRTÓK	Utility\Vírusirtó	Thunderbyte Antivirus DOS és Windows alá
WINAMP	Utility\Winamp	Winamp 2.02-es MP3 lejátszó

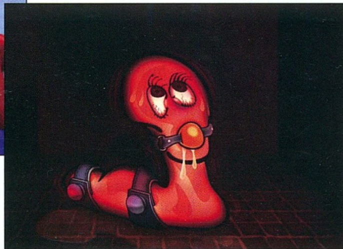
WCW NITRO

Pankráció 3D-ben? Igen, most már ez is van, illetőleg lesz. A hollywoodi beállítású és rendezésű műpofonok termében zajlik az élet. Előre, Hulk Hogan!

VIRTUAL DEEP SEA FISHING



A Virtual Deep Sea Fishing talán az eddigi legszebb „peca-szimulátor", gyönyörű akció-orientált 3D környezetben. Épp hogy csak a hal szagát nem érezni...



WORMS ARMAGEDDON

A Worms-sorozat legutóbbi darabja, a Worms 2 igazi kultuszt teremtett az akciójátékok mókásabb stílusának. Várható volt tehát, hogy a Team 17 a második részhez is kiad egy kiegészítőt, ahogy az első Wormshöz is megjelentette a Reinforcementset. Így is történt: az Armageddon című kiegészítő hosszú várakozás után elkészült, és hozta a formáját...

ZEDFAQ

avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a **<szerző neve>@zed.hu**-ra. Egyéb esetekben a **pczed@zed.hu** cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

ZED EXTRA 2

Elakadtál egy játékban?
Segítségre van szükséged?
Nem találsz egy cheat kódot?

200 oldalon minden, amit kértetek a legjobb PC-s játékokról. Részletes végigjátszások, 50 oldalnyi cheat és titkos kód!

Akció – Half-Life
Kaland – Grim Fandango
Stratégia – Commandos
Szerepjáték – Baldur's Gate,
Return to Krondor

STARCRAFT

- Taktikák, stratégiák Magyarország legjobb játékosaitól
- A Starcraft- és Brood War-sztori
- Multiplayer játékmódok
- Battle.net, Ladder
- Titkos pályák

TOMB RAIDER

- A trilógia teljes, részletes végigjátszása
- Unfinished Business
- Interjú Lara modelljével
- A Tomb Raider-mozifilm részletei
- Kulisszatitkok

TELJES JÁTÉK A CD-N:

BATTLE ISLE 2

Amit itt nem találsz meg, az nem is létezik...



Megjelenik április végén két CD-melléklettel!
Keresd az újságárusoknál és a könyvesboltokban!

Csekken, postai utalványon vagy utánvétellel már most megrendelhető a szerkesztőség címén.